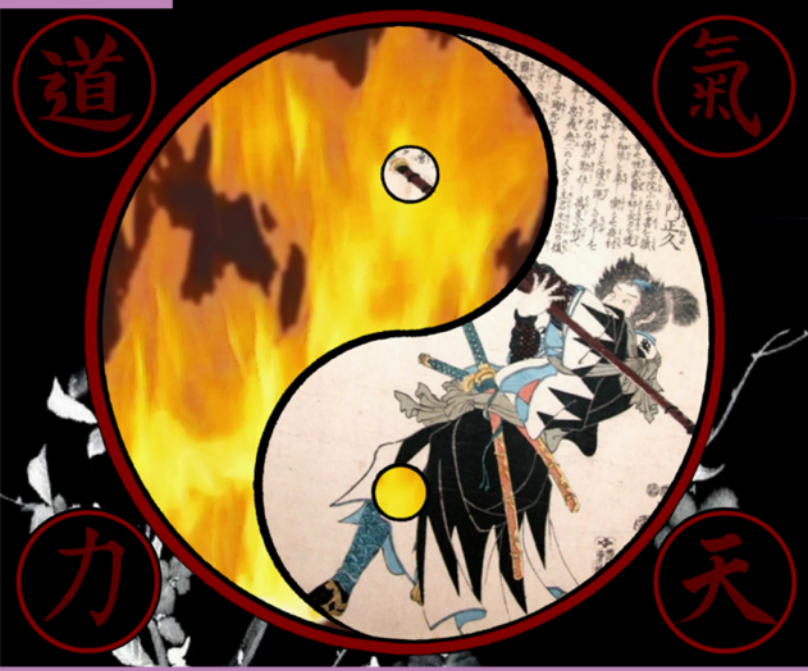
1

LA PROVA DEL FUOCO

NIKITAS TSOULLOS

shuriken



libri NOSTRI

libri
NOSTRI

Dedico questo libro-game a tutti gli amici della comunità di Librogame's Land.

"Voglio ringraziare, in particolare, Prodocevano per l'opportunità che mi ha concesso. Ald, Dragan e Dirk per il loro sostegno durante le fasi di sviluppo del libro-game. Lucky che con le sue attente analisi e i suoi illuminanti suggerimenti ha migliorato e dato spessore alla trama. Infine, Franco Patané sempre pronto a stupirmi con i suoi contributi artistici".

Prima edizione: febbraio 2009
© 2009, Nikitas Tsoullos per il testo
© 2009, Franco Patané per l'illustrazione di copertina
2009, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico: Dragan - Copertina stampabile: Lucky
Impaginazione: Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LA PROVA DEL FUOCO

NIKITAS TSOULLOS

librogame's LAND

www.librogame.net

Premessa

Caro lettore, quello che hai tra le mani non è un semplice romanzo d'avventura. Non si legge dall'inizio alla fine, ma sarai tu stesso a decidere il corso degli eventi. La storia sarà influenzata dalle azioni e dalle scelte che deciderai di intraprendere, giuste o sbagliate che siano. Vivrai epici scontri, affronterai dure prove, superando ostacoli e risolvendo enigmi che incontrerai nel corso delle pagine. Ad ogni modo sarai tu stesso a scegliere il tuo destino e quello del tuo personaggio. Spetterà a te, con un po' di saggezza e fortuna, arrivare al capitolo finale.

Il Regolamento

Il Personaggio

Interpreti un allievo ninja che deve affrontare la *Prova del Fuoco*. Si tratta di un terribile esame che ogni aspirante ninja deve superare per dimostrare il proprio coraggio e il proprio valore. Per raggiungere l'obiettivo dovrai affrontare un lungo viaggio che ti condurrà in terre sconosciute, lontano dalla tua casa.
Benché i ninja siano eccezionali esperti nell'arte del combattimento in tutte le sue forme, dal corpo a corpo al combattimento armato, a te manca ancora l'esperienza necessaria per diventare il più letale assassino delle ombre.
Pur dotato di grandi abilità ricordati sempre che il tuo personaggio non è immortale. A volte sarà la fortuna a decidere l'esito di certe azioni… e la fortuna, si sa, è imprevedibile!

Le Caratteristiche

Nelle prossime pagine troverai una Scheda del Personaggio. Si tratta di una scheda segni-punti che potrai usare per riportare tutto ciò che riguarda il tuo personaggio. Le caratteristiche principali nella creazione del

tuo personaggio sono: **Attacco**, **Difesa**, **Punti Ferita**.
Sull'Attacco si fonda ogni combattimento. Maggiore sarà il tuo punteggio e più probabilità hai di arrecare danni ai tuoi avversari. Nel corso dell'avventura il valore di attacco potrà salire e scendere a seconda che tu abbia un'arma o che tu sia a mani nude. Il tuo attacco durante gli scontri è dato da 1d6 al quale devi eventualmente aggiungere i Modificatori.
La Difesa indica il tuo livello di resistenza agli attacchi nemici. Anche questo valore potrà subire variazioni qualora tu indossassi armature o particolari protezioni. Il punteggio base è di 3 punti Difesa ai quali andranno aggiunti eventuali Modificatori.
I Punti Ferita sono fondamentali. Rappresentano la quantità di attacchi che puoi subire. All'inizio del gioco i Punti Ferita sono 12. Nel caso in cui scendano a 0, il tuo personaggio sarà automaticamente morto. I Punti Ferita non possono mai superare il punteggio iniziale, a meno che non venga diversamente specificato o in particolari condizioni (come i Modificatori di classe).

Modificatori

I Modificatori sono particolari Bonus o Malus che sono applicati ai Punteggi di Attacco, Difesa e Ferita iniziali del personaggio in base alla sua specializzazione in una delle cinque tecniche Taijutsu.
I Modificatori possono essere dati anche dall'uso di armi e protezioni.

L'Equipaggiamento

Lo Zaino

Come ogni ninja che si rispetti l'equipaggiamento è essenziale per affrontare qualsiasi missione. Inizialmente il tuo ninja sarà dotato di uno zaino capace di contenere al massimo 10 oggetti. Portare con sé più peso renderebbe difficili i movimenti e una delle caratteristiche fondamentali del ninja è la sua incredibile velocità.
Nel corso dell'avventura ci sarà spazio anche per recuperare eventuali monete d'oro. Queste potranno essere segnate nell'apposito box "Oro". Ricordati che torneranno molto utili per acquistare oggetti, armi e quant'altro ancora.

Pasti, Riposo e Guarigione

L'addestramento a cui si sottopongono i ninja per tutta la vita ha fortificato il loro corpo e il loro carattere, tanto da non risentire gli effetti della fame e del riposo per diversi giorni. Un ninja, però, è pur sempre un essere umano e, alla lunga, sentirà il bisogno di mangiare e ristorarsi. Queste due azioni sono utili per recuperare Punti Ferita perduti nel corso di una battaglia.
Ci sono diversi modi per procurasi il cibo: pescare, cacciare animali selvatici, consumare un pasto in una locanda. È possibile anche acquistare delle razioni alimentari nelle varie botteghe. Ogni razione occupa 1 posto nello zaino e ti consente di recuperare 1 Punto Feri-

ta. Spetterà a te decidere, in questo caso, quando il tuo personaggio consumerà un pasto cancellandolo dallo zaino.
Per quanto riguarda il riposo, in alcuni paragrafi sarà spiegato come procedere. Ogni volta che il personaggio riposerà, a seconda che sia stato un sonno tranquillo o meno, recupererà dei Punti Ferita.
La guarigione dei Punti Ferita perduti durante le battaglie può avvenire anche con la somministrazione di unguenti o pozioni che si possono trovare, rubare o acquistare nei negozi.

Armi e Protezioni

Nel corso dell'avventura, il tuo personaggio avrà la possibilità di usare armi e indossare protezioni aumentando così le sue prestazioni combattive e difensive, ma potrà anche perderle. Le armi e le protezioni si possono acquistare facilmente in alcune botteghe oppure rubarle. In alcuni paragrafi ti verrà spiegato cosa fare. Alcune armi e protezioni, in particolare, possiedono dei Modificatori. Spetterà a te la decisione di equipaggiare il personaggio con le armi e le protezioni che acquisterai o troverai, ma ricordati di cambiare gli eventuali punteggi dati dai Modificatori.

Le Scuole di Arti Marziali

Tecniche Taijutsu basate sul Corpo a Corpo

Esistono innumerevoli scuole di arti marziali. Ogni maestro e ogni Dojo ha la propria tradizione e la tramanda ai suoi discepoli. Nel tuo mondo le più famose sono cinque scuole che prendono ognuna il nome da un diverso animale e hanno specifici stili di lotta. Esistono altre scuole minori, ma appartengono ad eremiti spesso sconosciuti o clandestini.
Sei stato addestrato nel combattimento a mani nude in una delle Cinque Grandi Scuole. Dovrai scegliere tu stesso a quale appartieni e tra le tre tecniche proposte dovrai sceglierne 2:

Scuola dell'Airone. I guerrieri dell'Airone sono dotati di grande fluidità nei movimenti. I loro colpi sono aggraziati e, quando attaccano, sembra che stiano danzando. Le tecniche ricorrono particolarmente all'uso delle mani e a grandi salti. Spesso tendono ad attaccare il nemico piombandogli dall'alto. I colpi di questa scuola sono:
Volo Acrobatico. Il tuo personaggio può compiere un salto da un'altezza di tre metri e cadendo sull'avversario lo colpisce con un calcio.
Colpo d'Ala Rovescio. Si tratta di un colpo di mano portato velocemente all'indietro. Se l'avversario si trova alle tue spalle difficilmente eviterà il colpo.
Beccata. Un colpo di mano diretto, preciso e potente.

Modificatori: +2 Difesa/-2 Punti Ferita.

Scuola del Cobra. I guerrieri del Cobra sono tanto temibili quanto viscidi. Non solo i loro colpi sono imprevedibili, ma in combattimento preferiscono sempre tramortire l'avversario e poi finirlo a sangue freddo. Se poi l'avversario è ancora cosciente, ma non è in grado di muoversi essi trovano soddisfazione nel fargli provare dolore il più a lungo possibile. I colpi migliori sono:
Stritolamento. Con questa presa il nemico viene completamente immobilizzato. Una minima pressione e il suo collo si spezza.
Colpo di Frusta. Un colpo frontale veloce di gambe o di braccia.
Vortice di Spire. Un colpo di gambe rotante. Si colpisce l'avversario con il tallone. Sfrutta la potenza della torsione del corpo, se ben assestato è capace di far volare a terra l'avversario.
Modificatori: +1 Difesa/*Tecnica Speciale*: Morso Velenoso. Quando, durante il combattimento, il nemico scende a 1 Punto Ferita, il combattimento è finito e il nemico è considerato morto.

Scuola dell'Orso. I guerrieri dell'Orso hanno subìto un addestramento pesantissimo che li ha irrobustiti nel fisico e nello spirito. Sono capaci di portare attacchi distruttivi e di resistere ai colpi dell'avversario. Le loro tecniche si basano essenzialmente sullo sfondamento:
Spallata. Una poderosa spallata che può essere effettuata da fermo o dopo una rincorsa. Non c'è nemico o porta che possa resistere.
Possente Calcio. Un calcio diretto ad affondo devastan-

te.
Frantuma-ossa. Si tratta di una presa che al nemico non lascia speranze di sopravvivenza. Con un'adeguata pressione le ossa del tuo avversario si spezzano tutte: dalla testa ai piedi.
Modificatori: +2 Attacco/-1 Difesa/+2 Punti Ferita.

Scuola della Tigre. La più nobile tra le scuole di arti marziali. I guerrieri della Tigre sono persone profondamente etiche e leali. Non attaccano mai un avversario per ucciderlo, ma attaccano solo se costretti o per difendersi. Le tecniche più famose della scuola della Tigre sono:
Balzo Furioso. Con questa tecnica il ninja è capace di compiere un possente balzo e afferrare il nemico frontalmente bloccandogli i movimenti.
Squarciacarne. Un colpo di mano simile ad un graffio con il quale si può lacerare la pelle dell'avversario.
Zampa della Tigre. Un colpo a mano aperta, diretto e potente.
Modificatori: +1 Attacco/+1 Punti Ferita/*Abilità Bonus*: Ascoltare i Rumori.

Scuola dello Scorpione. Per i guerrieri dello Scorpione esiste una sola regola: uccidere a qualsiasi costo. Sono pochi coloro che hanno affrontato un ninja dello scorpione e sono sopravvissuti, ma sicuramente hanno riportato ferite che non potranno mai guarire. La scuola dello Scorpione non fa distinzioni tra nemici pericolosi e avversari inermi. Le sue tecniche sono:
Taglio Verticale. Un colpo di gambe che scende dall'alto verso il basso e prende il nome di "ascia" o

"martello". Può spazzare via ogni difesa e se ben assestato è in grado di rompere anche le ossa.
Presa Mortifera. Una presa laterale che non lascia scampo. Si muore per soffocamento.
Presa a Forbice. È forse la più conosciuta delle tecniche dello Scorpione. Il ninja è in grado di eseguirla saltando in corsa e afferrando l'avversario con le gambe. Sfruttando la sua torsione può lanciare l'avversario che si ritroverà a volare per alcuni metri finendo a terra, generalmente svenuto.
Modificatori: -1 Difesa Avversario/*Tecnica Speciale*: Colpo del Rimpianto. Durante uno scontro, una volta colpito l'avversario, negli scontri successivi -1 Punto Ferita aggiuntivo qualunque sia il risultato del dado.

Le Abilità

Le abilità sono delle doti particolari che un ninja possiede e che gli consentono di uscire da ogni genere di situazione. Queste doti sono conosciute anche come Ninjutsu, ovvero "tecniche delle operazioni furtive" perché riguardano tutta una serie di metodi che hanno come fine lo spionaggio. Il tuo personaggio è abile in 2 tra quelle sotto proposte:

Accendere Fuochi. Il personaggio è in grado di accendere fuochi senza bisogno dell'acciarino e in qualsiasi situazione ambientale o atmosferica.

Acrobazie (saltare, cadere). Grazie al suo addestra-

mento particolare il personaggio è in grado di effettuare sorprendenti salti in alto e in lungo. Inoltre è abituato a cadere da grandi altezze, muovendo il suo corpo in modo da toccare terra nella migliore delle posizioni, senza procurarsi gravi danni fisici o mortali.

Arrampicarsi (a mani nude). A mani nude il personaggio riesce a sfruttare ogni minimo appiglio offerto dalle pareti per arrampicarsi.

Ascoltare i Rumori. Il personaggio ha sviluppato un udito molto fine col quale è in grado di sentire rumori anche lontani o impercettibili.

Leggere/Scrivere. Con questa doppia abilità il personaggio è in grado di leggere e scrivere nella propria lingua in modo discreto. Inoltre leggendo delle speciali pergamene può apprendere i segreti di nuove tecniche di combattimento, informazioni importanti o arti magiche.

Muoversi Silenziosamente. Abilità preziosa per spiare o cogliere qualcuno di sorpresa. Grazie ad essa il personaggio è in grado di muoversi su ogni tipo di terreno producendo rumori impercettibili.

Nascondersi nell'Ombra. Abilità che consente al personaggio di sfruttare l'oscurità e la penombra per occultare la propria presenza.

Scassinare. Con questa abilità qualsiasi lucchetto o serratura può essere scassinata.

Schivare. Il personaggio è in grado di schivare dei colpi micidiali evitando il peggio. L'abilità torna utile contro dardi e frecce, ma anche in combattimenti ravvicinati.

Fortuna

A volte può accadere durante l'avventura che le tue grandi capacità combattive o le tue straordinarie potenzialità non possano in alcun modo aiutarti. Sei pur sempre un uomo. Per questo sarai costretto ad effettuare un *Tiro Fortuna*. In questo caso, in alcuni paragrafi, ti sarà detto come procedere. Ti basterà seguire le indicazioni e sarà la sorte a decidere per te!

Combattimenti

- A turno uno attacca e l'altro difende
- L'attaccante lancia 1D6, aggiunge eventuali modificatori e raffronta il punteggio con quello di difesa dell'avversario completo di eventuali modificatori
- Se il punteggio di attacco è maggiore l'attaccante ha colpito e sottrai la differenza punti ottenuta dal totale dei PF dell'avversario
- Se è uguale o minore a quello di difesa il colpo non è andato a segno
- Ora si scambiano i ruoli: l'attaccante diventa difensore e viceversa, utilizzando le stesse regole di prima a parti invertite.

- Il primo che ragginge gli 0 punti ferita è morto e ha perso lo scontro, salvo differenti indicazioni nel testo.

Nel caso di combattimenti con più avversari il lettore li attacca uno alla volta nell'ordine indicato dal testo, mentre gli avversari diventano tutti attaccanti rispettando anch'essi l'ordine indicato.
Il lettore attacca sempre per primo a meno che non sia indicato diversamente nel testo.
Se non viene indicato diversamente dal testo considera sempre l'attacco con l'arma da combattimento ravvicinato.

Scheda Personaggio

Punti Ferita	
Attacco	Difesa

Armi da Combattimento Ravvicinato (Max.1)	Bonus/Malus
Armi da Tiro o da Lancio	Munizioni
Protezioni (Max.1)	Bonus/Malus

Tecniche
Tecniche Speciali

Abilità
Abilità Bonus

Zaino	

Oro
Annotazioni

1

È una fredda mattina invernale quando la porta del tuo alloggio si apre lentamente e compare un giovane dalla testa rasata. Il ragazzo è un aspirante allievo *ninja* della tua stessa scuola. Si rivolge con tono ossequioso e ti informa che il maestro Tokijama desidera incontrarti immediatamente. Tokijama è il tuo *Sensei*, ti ha allevato come un figlio e insegnandoti i rudimenti dell'arte più letale del pianeta: il *taijutsu*. Ti vesti e assumi un aspetto degno, dopodiché esci dalla tua stanza. Attraversi silenziosamente un lungo corridoio e abbandoni il dormitorio. L'aria invernale è tagliente e portatrice di neve. Il cortile esterno, laddove in primavera sbocciano fiori dai mille colori e alberi bonsai, ora appare grigio e trascurato. Raggiunto l'ingresso del *Dojo* ti soffermi sull'uscio, ma subito una calda voce ti invita ad entrare: "Figlio mio, ti stavo aspettando. Fatti avanti!".

Una volta entrato nella palestra scorgi la figura del tuo anziano maestro Tokijama. Nonostante la veneranda età egli emana ancora un forte spirito, ed incute autorità. Dopotutto sei di fronte ad una leggenda vivente!

Con grande rispetto ti avvicini all'uomo e prendi posto a sedere davanti a lui.

Tokijama ti offre una tazza di thè caldo che lui stesso ha preparato, nel frattempo ti dice: "Figlio, in questi lunghi anni ti sei addestrato duramente e hai dimostrato di possedere ottime capacità", si sofferma un attimo, poi riprende: "Sono molto fiero di te!".

Ringrazi con un leggera flessione della testa mentre Tokijama riprende a parlare: "Come sai il tempo del tuo addestramento, in qualità di allievo, è terminato, ma non sei ancora un *ninja* completo. Ti manca l'espe-

rienza. Prima di poter diventare un *ninja* esperto devi affrontare un ultimo duro esame: la *Prova del Fuoco*. Si tratta di una selezione molto difficile e in pochi ce la fanno. Dovrai affrontare nemici di ogni sorta e pericoli di ogni genere. Viaggerai per un anno, fin dove gli uomini parlano lingue diverse dalla tua e là, ai Confini del Mondo, dovrai cercare l'ingresso degli Inferi. Una volta varcata la Bocca del Fato, dovrai superare la prova di coraggio tra le Fiamme Inestinguibili. Solo così riceverai il vero battesimo che ti conferirà un nuovo nome. Solo se sopravvivrai e tornerai sarai degno di diventare un *Ninja*! Nutro grandi speranze in te, giovane figlio mio", dopo una pausa di riflessione ti porge una pergamena: "È un contratto che ho sottoscritto con il comandante di una nave mercantile, il *Cavallo dei Mari*, che ti scorterà fino al Continente Selvaggio. Ti aspettano tra quindici giorni al porto di Krates. Se non sarai lì entro l'ora di pranzo salperanno senza di te. Ora vai! Preparati, partirai oggi stesso!". Vai al **96**.

2

Osservi attentamente la serratura della porta e abbozzi un sorriso beffardo. Di simili ne hai già viste e hai imparato come aprirle. Anche se ti hanno lasciato in mutande, tra i tuoi capelli nascondi sempre una sottile forcina, proprio per uscire da simili situazioni. Così ti metti all'opera e pochi minuti dopo la porta si apre cigolando. Vai al **158**.

3

Con lo sguardo noti una rampa di scale dietro un angolo che conduce al piano superiore della locanda dove vi sono le stanze. Potresti scappare da lì e, poi, salire sui tetti tentando di seminare i tuoi inseguitori. Vai al **111**.

4

Uno dopo l'altro, tutti i coltelli raggiungono il bersaglio di paglia centrando l'obiettivo, quasi nello stesso punto. Gli spettatori rimangono basiti di fronte alla tua abilità e si congratulano. Ti dicono che il premio per il vincitore è di 2 monete d'oro (ricordati di segnarle sulla scheda) e dopo averti pagato ti salutano. Ora, finalmente, puoi spendere qualche soldo per un pasto caldo decente e da bere. Vai al **29**.

5

Dopo un centinaio di metri di caduta, tu e la tigre, vi schiantate contro le rocce della montagna. Le tue ossa si fratturano e, mentre continui a precipitare verso valle, il tuo corpo si trasforma in una massa informe senza vita. La tua avventura finisce qui.

6

La zona ovest si presenta come un grande agglomerato urbano pieno di vicoli stretti che dividono gli edifici a spina di pesce, riversandosi lungo la via principale. È il quartiere più caotico della città: quello dove sorgono botteghe di ogni genere, falegnamerie, laboratori di o-

reficeria, fucine, ed il mercato cittadino. La scelta dei luoghi da visitare è veramente impressionante. Ad ogni modo solo due attirano il tuo interesse: una fucina e il mercato cittadino.

Se vuoi andare alla fucina, vai al **302**.
Se vuoi visitare il mercato, vai al **217**.
Altrimenti, se vuoi visitare la zona est, vai al **384**.

7

L'attesa è snervante e il fatto di restare immobile con le spalle vulnerabili a qualsiasi attacco peggiora le cose. "Però è strano" – pensi – "se fossi stato veramente in pericolo di vita a quest'ora dovrei essere già morto". Ritieni che sia frutto della tua fervida immaginazione. Dopotutto, ne hai passate di tutti i colori da quando hai lasciato il tuo villaggio natale e, ormai, ti aspetti la morte in agguato in ogni angolo. Stai per rimetterti in marcia quando un frusciare tra i cespugli al tuo lato ti mette in agitazione. Salti sulla difensiva giusto in tempo per scoprire che uno scoiattolo sta giocando con una ghianda. Sarà sceso dalla sua tana sull'albero in cerca di cibo e forse era lui l'essere che ti spiava...
Con un sorriso sulle labbra ti rimetti, finalmente, in cammino per Shenghen. Vai al **354**.

8

Imbocchi il vicolo buio adiacente la bettola e lo percorri per circa una decina di metri quando, un passo prima di trovarti all'estremità opposta, si staglia davanti a te

un'ombra. Un attimo dopo si materializza la figura di un brigante armato di una picca che proprio in quel momento stava compiendo un giro di perlustrazione intorno all'edificio. Non hai tempo di tornare indietro. L'uomo si accorge della tua presenza e si scaglia di corsa nella tua direzione, pronto a staccarti la testa con un colpo. Devi difenderti!

Brigante
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **97**.

9

Questa volta il tuo avversario si dimostra davvero fortunato, altrettanto non si può dire di te. Appena l'uomo lancia i dadi ottiene un 4 come risultato. Sei talmente sicuro di poter fare di meglio che un sorriso beffardo ti illumina il viso. Quando, però, i tuoi dadi toccano il tavolino, non credi ai tuoi occhi: hai solo una coppia di 1! Non è sufficiente per vincere la scommessa e così devi pagare (Sottrai le monete d'oro dal tuo gruzzolo). Non vuoi più rischiare e tra le risate generali preferisci dirigerti al bancone. Vai al **294**.

10

Il brigante che hai affrontato era davvero bravo ad usare i coltelli, ma non era un avversario alla tua altezza. Il

suo corpo ti cade tra le braccia esanime. Lanci un'occhiata all'altro e ti posizioni per affrontarlo. La vista della morte del suo compagno l'ha scosso profondamente e non sembra sia in grado di muoversi. Vuoi approfittare dell'occasione per attaccare per primo, ma la tua attenzione viene attirata da un rumore alle tue spalle. Ti volti giusto in tempo per vedere una mazza abbattersi contro di te.

Se hai Schivare, vai al **104**.
Altrimenti, vai al **358**.

11

Un brutto incubo ti fa alzare di scatto. Non ricordi cosa hai sognato, ma sai che era spaventoso. Nel frattempo ti accorgi di essere sdraiato in un letto, mentre un soffice lenzuolo ti copre fino al torace. La tua prima impressione è che qualcuno ti abbia raccolto e curato, ma potresti anche sbagliare... D'improvviso senti dei passi nel corridoio adiacente alla tua stanza. Qualcuno si sta avvicinando. Che fai?

Se possiedi l'Abilità Muoversi Silenziosamente o Nascondersi nell'Ombra e vuoi cogliere di sorpresa il tuo ospite, vai al **79**.
Atrimenti, rimani in attesa di sapere chi è il tuo ospite... Vai al **39**.

12

Al sopraggiungere della sera fai il tuo ingresso nella città di Krates. L'indomani al porto ti aspetterà il *Cavallo dei Mari*, la nave sulla quale ti imbarcherai. Già in passato hai avuto la possibilità di vedere il mare da vicino, ma questa sarà la prima volta che lo attraverserai a bordo di una nave. I tuoi sogni, tuttavia, sono rovinati dalla comparsa di quattro sagome nere che si muovono silenziose nell'oscurità e presto ti circondano i lati impedendoti ogni via di fuga. In qualche modo temevi che dei *ninja* ti stessero dando la caccia, anche se non hai ancora scoperto il motivo. Non puoi far altro che prepararti ad un nuovo e violento scontro con dei temibili avversari. Se possiedi uno *shuriken* o un *kunai* e vuoi tentare di lanciarlo contro uno dei *ninja* (vai al **370**), altrimenti estrai la tua arma e affrontali in un combattimento ravvicinato (vai al **219**).

13

Il corpo dello sconosciuto che hai affrontato cade pesantemente a terra. Velocemente lanci un'occhiata verso l'altro sicario e ti accorgi che ha estratto un pugnale e intende affondarlo nel corpo della donna. Non esiti un solo istante a gettarti contro l'aggressore. L'uomo lascia andare la donna e si prepara allo scontro:

Sconosciuto 1
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro, vai al **66**.

14

Per un soffio lo *shuriken* ti sfiora il volto proseguendo il suo roteare oltre le tue spalle e sparendo tra le risaie. Non puoi esserti immaginato anche questo, pensi impugnando istintivamente la tua arma e posizionandoti in difesa. Il tuo sesto senso aveva ragione: c'è qualcuno!

Chi potrebbe mai essere, ti chiedi lanciando occhiate furtive e indagatrici a destra e a sinistra in cerca di risposte, sennonché il tuo sguardo si posa su uno dei due spaventapasseri e ti accorgi che quel pupazzo ti sta ricambiando. Non credi ai tuoi occhi, eppure hai l'impressione che lo spaventapasseri ti osservi avidamente. I tuoi timori vengono, ben presto, confermati quando sotto il tuo sguardo incredulo il pupazzo scende dal palo e avanza con andatura perfetta.

Nello stesso tempo anche il pupazzo alla tua sinistra si anima e si avvicina minaccioso. Quando entrambi sfoderano la loro *ninjato* capisci che si tratta di un travestimento e, dopo aver gettato a terra la maschera di paglia, si rivelano essere due *ninja*.

Perché dei *ninja* ti vogliono sfidare? Come mai ti stanno dando la caccia?

Non hai tempo da perdere in inutili pensieri. Devi difenderti dai loro attacchi e, se ne avrai occasione, potrai sempre chiedere a loro le risposte che cerchi.

Il ninja alla tua destra è più vicino e ti attacca frontalmente.

Ninja 1
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci lo scontro in 3 round o meno, vai al **33**.
Altrimenti, vai al **84**.

15

Ormai è tardi per fuggire. I samurai ti hanno completamente circondato e ti sbarrano ogni possibile via. Nonostante la tua abilità non puoi competere con la superiorità dei samurai, così ti vedi costretto a gettare a terra le armi e ad arrenderti. Vieni incatenato e scortato fuori dalla locanda, dove ad attendervi vi è un'altra dozzina di samurai. Un gigante si avvicina a te con aria minacciosa e, dopo averti squadrato da cima a fondo, ti preme forte due dita sul mento abbozzando un sorriso sarcastico, poi si allontana. L'attimo successivo qualcosa ti colpisce alla nuca facendoti perdere conoscenza. Dopo averti fatto salire in sella ad un cavallo, vieni condotto alla residenza del governatore. Vai al **105**.

16

Dopo aver messo sul tavolo la tua puntata (Prendi nota delle monete che hai scommesso), il tuo avversario ti guarda e accetta di sfidarti. Dal vociferare pare che sia un uomo davvero fortunato. In effetti, appena lancia i dadi, ottiene un 11 come risultato. "Non male" – rifletti – "sarà difficile superarlo!". Tuttavia confidi nella for-

tuna e, un attimo dopo, i tuoi dadi rotolano sul tavolino. Appena si fermano ottieni una coppia di 6. Hai fatto 12! Gli uomini che ti circondano ti guardano increduli, mentre il tuo avversario non può fare altro che pagare la sua parte di puntata (Raddoppia le monete d'oro che avevi scommesso e segna il nuovo risultato nella tua scheda). L'uomo non si dà per vinto e ti propone di ripetere il lancio. Cosa fai?

Gli concedi una seconda opportunità, vai al **89**.
Ti sei stufato e ti allontani, vai al **294**.

17

Dopo esserti aggirato per la casa scopri che non c'è anima viva. Ora che sei tranquillo ti dedichi a razziare ciò che trovi, scegliendo con cura ciò che potrebbe servirti per proseguire con la tua avventura. Ripulendo la casa, da cima a fondo, trovi solo 2 monete d'oro, 1 clessidra, 1 specchio con bordi in argento, 5 razioni di viveri, 1 pugnale finemente decorato, sicuramente un ricordo di famiglia (Ti conferisce +1 in Attacco, altrimenti puoi usarlo come arma da lancio). Sai benissimo che non puoi trattenerti in quella casa dove hai appena commesso un omicidio, quindi sei costretto a raccogliere ciò che ti interessa e a scappare (Segna ciò che vuoi prendere nella tua Scheda). Con fare disinvolto ti allontani da Ymayall prima che qualcuno si accorga della tua presenza e ti avvii lungo il sentiero che, uscendo dal villaggio, conduce verso nord-ovest. Vai al **309**.

18

La situazione è critica, ma puoi sfruttarla a tuo favore. Prima ancora che il carceriere svolti l'angolo e si materializzi davanti l'ingresso, spegni tutte le torce appese alle pareti facendo piombare nell'oscurità l'intero corridoio in cui ti trovi, poi ti acquatti ad una parete e resti in attesa. Quando il soldato raggiunge le prigioni lo senti bofonchiare. Non si aspettava di trovarsi a muovere nella più completa oscurità e così ora avanza a tentoni, cercando di raggiungere una torcia per poterla riaccendere. Tu, però sei più veloce e non ti lasci sfuggire l'occasione. Contando sul rumore dei passi pesanti prodotti dall'uomo e dal mazzo di chiavi, lo individui e sfruttando l'effetto sorpresa lo tramortisci colpendolo alla nuca. Poco dopo, un tonfo pesante, è il segnale che il tuo piano ha funzionato. Ora non ti resta altra scelta che indossare i vestiti della guardia. Vai al **350**.

19

Nella caduta il tuo corpo si scontra con rocce sporgenti provocandoti abrasioni e contusioni. L'impatto è tremendo e svieni sul colpo (Tira 2d6: il risultato indica quanti Punti Ferita perdi). Se sopravvivi, vai al **44**. Altrimenti, vai al **5**.

20

Quando i tuoi occhi cominciano ad aprirsi ti rendi conto che è già mattina. Ti alzi in piedi allarmato: Yosuke avrebbe dovuto svegliarti per il tuo turno di guardia. Ti guardi intorno in cerca del ragazzo ma di lui non ci so-

no tracce. "Dove sarà finito?" - ti chiedi preoccupato - "E perché è scomparso?". Prestando ancora un po' di attenzione ti accorgi che le sue cose sono proprio lì dove il ragazzo le aveva lasciate prima che tu ti addormentassi. Ora almeno hai la certezza che non sia scappato. Forse è stato catturato? Oppure è caduto in qualche trappola? Non riesci proprio a darti pace. L'unica soluzione che ti resta è andare a cercarlo. Così prendi il tuo zaino e ti avvicini alla pagoda, sperando almeno di trovare laggiù qualche risposta. Dopo qualche minuto, appena c'è una schiarita, cominci a sentire delle voci giungere in lontananza dall'interno della pagoda. Sembra che i monaci stiano recitando una specie di litania, ma non riesci a capirne il linguaggio. Il tuo sguardo, nel frattempo, è attratto da una sagoma scura nascosta dietro alcuni cespugli poco più in là: è Yosuke!
Stando attento a non farti scoprire ti avvicini al ragazzo. Sottovoce gli chiedi come mai stia lì e non ti abbia svegliato. Yosuke si scusa per averti fatto preoccupare inutilmente, ma ti spiega che mezz'ora prima della fine del suo turno aveva visto passare da lì una processione di monaci. Portavano con sé la portantina sulla quale vi era Sanada. I suoi occhi brillano di gioia solo a pronunciare il suo nome! Evidentemente è felice di averla vista ancora viva. Prima di seguire il tuo consiglio di riposare qualche ora, ti chiede di avvisarlo qualora ci siano novità... Vai al **70**.

21

Ti scusi con l'uomo e rispondi che non sai come si faccia. Ad ogni modo sei solo di passaggio e stai cercando

di uscire dal bosco perché temi di esserti perduto. Il vecchio pescatore ti sorride e ti indica la strada da percorrere: "Sempre dritto in quella direzione!".
Ringrazi per la cortesia il vecchio e ti avvii seguendo le sue indicazioni. Qualche metro più avanti, però, ti viene in mente un'altra domanda che vorresti fare al pescatore: ti volti, ma ti accorgi che è scomparso.
Lanci occhiate furtive tutt'intorno, ma dell'uomo nessuna traccia. Non può essere sparito nel nulla, rifletti, e non puoi nemmeno essertelo immaginato. La faccenda non ti piace affatto, così decidi di allontanarti il prima possibile da quel luogo. Vai al **22**.

22

Dopo un paio di giorni di cammino esci finalmente dalla boscaglia. Avanti a te e ai lati della strada vedi campi coltivati a riso che si estendono a perdita d'occhio. Ti trovi in una delle vie che attraversano le fertili valli bagnate dalla confluenza dei due fiumi Shazor e Shamir, che nella antica lingua degli abitanti di quei luoghi significano rispettivamente "Il figlio del Sole" e "Il figlio della Luna". In queste valli l'umidità è alta, sopratutto quando scende la sera, ma durante il giorno i raggi solari rendono l'aria incandescente. Il frutto degli sforzi quotidiani di tanti contadini è ancora immaturo per poter essere raccolto, ma ben presto decine di migliaia di piantine sbocceranno dalle paludi e creeranno un vastissimo tappeto di foglioline. Sei appena passato tra due spaventapasseri quando avverti una strana inquietudine. Hai la sensazione di essere spiato, inoltre avverti chiaramente un'aura combattiva nemica. Ti guardi in-

torno allarmato, ma non ti accorgi della presenza di nessuno, eccetto i vecchi pupazzi appesi ad un palo che servono a scacciare i piccoli passeri o corvi che prima del raccolto vengono a razziare il riso appena sbocciato. Hai scambiato degli innocui spaventapasseri per delle minacce! Sei convinto che la tua sia solo frutto di una suggestione dovuta al caldo e al lungo viaggio. Stai per riprendere il cammino quando uno strano luccichio riflette i raggi del sole. Ti stai domando cosa potrà mai essere quando, un momento prima che sia tardi, scopri che si tratta di uno *shuriken* che sta volando dritto nella tua direzione.

Se possiedi Schivare, vai al **14**.
Altrimenti, vai al **351**.

23

Dal tuo lungo silenzio, la donna comprende che non intendi darle spiegazioni. Non è infastidita dal tuo comportamento, si limita solamente ad annuire, ma sembra che i suoi occhi riescano a leggere fin dentro la tua anima. Prima di andarsene ti saluta: "Stasera cenerete e vi riposerete tranquillamente! Domattina potrete andarvene! Vi auguro buonanotte!"
Vai al **385**.

24

A causa delle forti raffiche di vento che imperversano e ti scuotono, l'arrampicata risulta difficile e impegnativa. Purtroppo non hai molte possibilità di raggiungere la

meta: infatti ad ogni passo verso l'alto rischi continuamente di scivolare e di precipitare nel vuoto. *Tenta la Fortuna!* Tira 1d6:

Se esce 3 o più, vai al **27**.
Altrimenti, vai al **231**.

25

Crak!
Il tuo riposo viene turbato da un rumore impercettibile, come di un ramoscello spezzato sotto la pressione di qualcosa o qualcuno. I tuoi occhi si aprono vigili ad osservare l'oscurità che ti circonda, mentre le tue orecchie sono in allerta. Senti distintamente la presenza di una minaccia giungere nella tua direzione. Anche il cavallo sembra essersene accorto e comincia a sbuffare. Con una mano afferri l'arma mentre con l'altra cerchi di calmare il tuo destriero. D'improvviso il bosco si anima: a pochi metri da te alcuni cespugli si muovono frusciando. Sei pronto ad affrontare qualsiasi pericolo, quando da lì a poco sbuca un cinghiale selvatico di medie dimensioni, un animale molto comune in quelle zone montuose. In genere non attacca l'uomo se non viene minacciato, ma questa volta sembra che tu non sia così fortunato. Il cinghiale ha avvertito la tua presenza e non sembra intenzionato a fuggire, anzi è pronto ad attaccarti:

Cinghiale Selvatico
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Il cinghiale carica e parte all'attacco. Dovrai difenderti! Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **235**.

26

Nella caduta il tuo corpo si scontra con rocce sporgenti provocandoti abrasioni e contusioni. L'impatto è tremendo e svieni sul colpo (Tira 1d6-1: il risultato indica quanti Punti Ferita perdi). Se sopravvivi, vai al **44**. Altrimenti, vai al **5**.

27

Nonostante il ghiaccio ricopra tutta la roccia e tu faccia fatica a trovare un solido appoggio, riesci comunque a raggiungere l'entrata della grotta. La caverna non è molto profonda, ma almeno è un riparo sicuro contro la tempesta. Ti accorgi, tuttavia, che è già abitata! È, infatti, la dimora di una temibile aquila gigante, la quale non è per nulla contenta di aver ricevuto visite inattese. Così si scaglia contro di te tentando di beccarti. Fai appena in tempo ad estrarre la tua arma e a difenderti:

Aquila Gigante
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se vinci e sopravvivi, vai al **55**.

28

Uno dei presenti ti presta i suoi dadi, mentre il tuo sfidante ti chiede: "La puntata è di 2 monete d'oro a testa. Sei disposto a scommettere?". Se la tua risposta è affermativa allora lanci i dadi e *Tenta la Fortuna*. Tira 1d6: se esce 6, vai al **240**. Altrimenti vai al **187**. Se non vuoi scommettere ed intendi ritirarti prima di lanciare i dadi, vai al **369**.

29

Con passo veloce raggiungi l'oste che sta versando del sidro in due grossi boccali. L'uomo ha un aspetto esile e semplice, appena ti rivolge lo sguardo cogli l'occasione per chiedergli quanto è distante il prossimo villaggio. L'uomo ti risponde che per raggiungere il villaggio di Shenghen ci vuole almeno una giornata di cammino in direzione nord-ovest. Aggiunge che per raggiungere la costa ci vogliono altri 3 giorni. Intanto, ti torna alla mente la brutta disavventura capitatati la sera precedente. Riflettendoci bene non puoi metterti in marcia a piedi tra i boschi nel cuore della notte. Non è il caso di imbatterti in altre bande di briganti. Così chiedi all'uomo se ha a disposizione una camera per trascorrere la notte.

"Sicuro!", risponde sbuffando, "In questo villaggio non riceviamo spesso la visita di avventurieri! Ho sempre delle camere libere!". L'oste ti porge una chiave e ti assicura che il costo della stanza è compreso nel prezzo del pasto. Sei stato fortunato. Questa notte potrai dormire in un letto caldo e comodo. Decidi di prendere la chiave della stanza e andarti a coricare, vuoi essere fre-

sco e riposato per il lungo viaggio che ti aspetta. Vai al **266**.

30

Ad ogni morso il millepiedi ti inietta un veleno di tipo paralizzante che, dopo essere penetrato nelle tue vene, si propaga velocemente nei tuoi centri nervosi, bloccandoli. Te ne rendi conto solo dopo che il tuo braccio non vuole saperne di attaccare e i tuoi piedi sono pietrificati al terreno. Non c'è più nulla da fare. La figura minacciosa del millepiedi incombe su di te lacerandoti le carni con le sue tenaglie e facendo di te il suo pasto. La tua avventura finisce qui.

31

Un paio di ore più tardi trovi, finalmente, un punto, al riparo di un grande albero, dove poterti accampare. Quando arriva mezzanotte ti alzi allarmato ed impugni la tua arma. Hai come l'impressione di essere osservato e ti guardi intorno circospetto. Le ombre della notte appaiono tutte minacciose, ma solo il tuo istinto e la tua vista acuta riescono a scoprire che l'oscurità cela una creatura davvero temibile e grottesca. Ben presto, infatti, davanti ai tuoi occhi si materializza un gigante dall'aspetto selvaggio e dal viso deturpato. Non ci vuole molto a capire che ti trovi di fronte ad un troll delle nevi e, a quanto pare, le sorprese non sono finite. Di fianco al troll compare la sagoma del vecchietto che hai incontrato ore prima. Rimani a bocca aperta quando egli, rivolgendosi al troll, esclama: "Da bravo bambino mio!

Ti ho detto che ti avevo trovato la cena... ora vai a prendertela!"
La risata del vecchietto echeggia per tutta la montagna mentre il troll alzando la sua clava si avventa contro di te. Non ti resta che difenderti!

Troll delle Nevi
Attacco: 1d6+1
Difesa: 4
Punti Ferita: 4

Se vinci, vai al **368**.

32

Avanzi tra la boscaglia lasciandoti il più possibile alle tue spalle la brutta esperienza in cui ti sei andato a cacciare a Shenghen. Non avresti mai immaginato che aiutare un giovane in difficoltà ti avrebbe causato tanti guai. Pazienza, rifletti, ti servirà da lezione per la prossima volta che verrai colto da un'improvvisa filantropia! Ad ogni modo, quando sei abbastanza lontano, ti prepari a passare un'altra notte all'addiaccio. Dopo aver bendato le ferite, ti addormenti velocemente tra le radici sporgenti di un grande albero. Vai al **278**.

33

Il ninja si accascia morente ai tuoi piedi proprio un attimo prima che il suo compagno si avventi su di te lateralmente. Hai giusto il tempo di difenderti dal suo attacco, dopodiché contrattacchi violentemente.

Ninja 2
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se il tuo avversario scende ad 1 Punto Vita, vai al **387**.
Se sopravvivi e lo uccidi, vai al **38**.

34

Prima di girare la chiave nella serratura hai come la strana sensazione che quella porta non dovrebbe venire aperta per alcun motivo (Cancella la chiave dal tuo registro). Scacci quei pensieri e giri la chiave avidamente. Appena la porta si apre, siete colti da un tanfo di morte e vi dovete trattenere per non vomitare. Una volta entrati vi ritrovate all'interno di un enorme tempio scavato in forma circolare nella nuda roccia. L'altezza sarà di almeno una ventina di metri e, guardando verso l'alto, scoprite che si vede la luna. Siete proprio sotto le fondamenta della pagoda, ma non siete soli! A ben guardare, tutt'intorno a voi, giacciono centinaia di scheletri e teschi ammassati in pile.
Le vostre fiaccole creano spettrali giochi di ombre e luci e rendono l'atmosfera ancora più cupa e triste. Tu e Yosuke vi lanciate occhiate interrogative. Nessuno dei due sa cosa fare, ma avete capito di trovarvi all'interno del pozzo dove i monaci sacrificano le loro ignare vittime.
Non avete nemmeno il tempo di rendervi conto dell'orrore che vi circonda che la stanza sembra muoversi... Vai al **171**.

35

Un *ninja* deve saper affrontare ogni situazione valutando l'ambiente in cui si trova, l'avversario che ha di fronte e l'equipaggiamento di cui è dotato. Per questo prima della partenza hai il diritto di scegliere due armi. Accompagnato dal mastro fabbro Sagazu raggiungi la sala dove viene custodito l'armamentario della tua scuola. La stanza è talmente grande e così ben fornita da lasciare senza parole.

I tuoi occhi riconoscono il *Bo* (un bastone molto lungo); il *Nunchako* (due bastoni uniti al centro da una catena); il *Manrikigujari* (catena con coppia di pesi piccoli alla estremità), il *Kusarigama* (falcetto con catena attaccata all'incrocio tra lama e manico), il *Kaginawa* (ancorette unite ad una catena; utilizzate anche al posto di una corda con rampino per scalare le pareti). Ci sono talmente tante altre armi che di alcune non conosci nemmeno il nome, ma ne intuisci l'estrema letalità in combattimento. Ad ogni modo, il lungo allenamento ti ha consentito di imparare ad utilizzare armi di ogni genere: da taglio, da botta, da tiro e da lancio.

Il mastro fabbro Sagazu ti informa che potrai scegliere solamente un'arma per il combattimento ravvicinato e un'arma per il combattimento a media-lunga distanza. Mentre per il combattimento ravvicinato ti viene consegnata la classica *Ninjato* (spada a profilo dritto e più corta della *katana* ti conferisce +2 nel Combattimento Ravvicinato), per il combattimento a media-lunga distanza il mastro fabbro ti mostra altri strumenti di morte depositati su una tavola e ti invita a scegliere tra: 5 *Shuriken* (sottili dischi taglienti di diverse forme, spesso ricordano delle stelle che possono essere lanciati da una

distanza di 15 metri); 1 *Fukumibari* (una cerbottana, utile anche per respirare sott'acqua) con un astuccio contenente 3 aghi avvelenati e 3 aghi paralizzanti (la punta è bagnata di un letale veleno nel primo caso e di un veleno non mortale ma capace di bloccare i centri nervosi per diversi minuti nel secondo caso); 1 *Kunai* (pugnale ambivalente che può essere utilizzato nel combattimento ravvicinato, +1 in Attacco o come arma da lancio).

Dopo aver scelto con cura i tuoi strumenti di morte (Ricordati di segnarli nella scheda), vai al **198**.

36

Mentre il *ninja* muore dissanguato entrambi i suoi compagni si avventano contro di te contemporaneamente.

Ninja 2	Ninja 3
Attacco: 1d6+2	Attacco: 1d6+2
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se dopo 11 round sei ancora vivo, vai al **188**.

37

Nel cuore della notte il tuo dormiveglia viene disturbato da urla lontane e schiamazzi improvvisi. Salti dal letto e, istintivamente, afferri la tua arma. L'oscurità che avvolge la tua camera viene illuminata da una debole

luce proveniente dal cortile esterno attraverso la finestra socchiusa situata nella parete adiacente al letto. Ti avvicini alla piccola finestra e dai un'occhiata fuori: la città sta bruciando! Alcune case sono completamente in fiamme mentre da esse si alzano verso il cielo colonne di fumo nero. Gli abitanti sono tutti in preda al panico e si riversano nelle strade cercando al tempo stesso di spegnere gli incendi con secchi d'acqua. Immediatamente ti vesti e raccogli il tuo zaino, dopodiché lasci la tua stanza e, dopo essere sceso al primo piano della bettola, esci nel cortile giusto in tempo per assistere ad una scena agghiacciante: le gente tenta disperatamente di nascondersi o mettersi in salvo, mentre al centro della piazza un uomo a cavallo ha appena tagliato la testa ad un contadino. Nello stesso momento, più in là, altri due uomini armati di lunghe e affilate sciabole, stanno massacrando dei poveri anziani inermi, davanti alle loro abitazioni. Sono dei banditi sanguinari! Ti guardi intorno e ti accorgi che il tuo cavallo Ombra della Notte è stato rubato. Quindi sarai costretto a proseguire il viaggio a piedi. Dopo aver imprecato torni a rivolgere la tua attenzione al cortile in cerca di un'altra via di fuga. I banditi non si sono ancora accorti della tua presenza e, nel frattempo, hai notato un vicolo laterale che porta in salvo fuori dalla città, dal quale potresti provare a scappare. Cosa fai?

Attacchi i due banditi che hanno massacrato gli anziani, vai al **41**.
Ti lanci contro l'uomo a cavallo al centro della piazza, vai al **157**.
Altrimenti scappi lasciando la città e i suoi abitanti al

loro destino, vai al **8**.

38

Sei stato decisamente molto fortunato a sopravvivere. Affrontare in campo aperto due *ninja* non è un'impresa facile.

Se hai già affrontato dei *ninja* in precedenza, vai al **201**.
Se vuoi perquisire i loro corpi, vai al **107**.

39

La porta si apre lentamente e sull'uscio si materializza un'ombra sottile e slanciata. Pian piano che si avvicina ti accorgi che il tuo ospite è una bellissima donna dai lunghi capelli neri raccolti dietro alla nuca. Indossa un delicato *kimono* dalle fantasie floreali e tiene in mano una ciotola fumante. Nel vederti i suoi occhi sembrano sorridere di gioia mentre esclama: "Vi siete svegliato!".
Annuisci leggermente con la testa senza perdere mai di vista la donna. Qualcosa in lei ti attrae: non è solo la sua bellezza, ma anche i suoi modi così gentili e aggraziati.
"Vi ho trovato svenuto a terra... Eravate proprio malridotto!", spiega la donna, "Non siete di questo villaggio, chi siete?".
Se intendi risponderle, vai al **269**.
Altrimenti, vai al **23**.

40

La pietra scivola e tu stai per perdere l'equilibrio, ma grazie ad un colpo di fortuna riesci a restare aggrappato e con un ultimo sforzo raggiungi la finestra. Dopodiché entri nel mulino (Se hai usato una corda con rampino li recuperi). Ti basta solo un'occhiata per accorgerti che si tratta di un mulino abbandonato. Oltre a strati di polvere e legno marcio non c'è altro d'interessante, ma la tua fatica ti premia. Appeso tra vari attrezzi arrugginiti per i lavori nei campi, c'è anche un *kusarigama* (falcetto con catena attaccata all'incrocio tra lama e manico. Nel combattimento ravvicinato ti conferisce +1 in Attacco). Il manico è consumato, ma la lama è ancora ben affilata. Puoi usarlo come alternativa alla *ninjato*, finché non recupererai un'arma migliore, ma almeno per il momento non sarai più disarmato. Dopo aver proseguito nell'ispezione, senza rimediare altre cose utili, non ti resta che tornare alla bettola (Vai al **133**).

41

La vista di quei due anziani trucidati senza motivo dai banditi ti riempie di rabbia. Non esiti un solo istante a lanciarti nella loro direzione pronto a fargli pagare con il loro stesso sangue quell'atroce delitto di cui si sono macchiati.

Se possiedi uno *shuriken* e vuoi lanciarlo contro uno dei due briganti, vai al **206**.
Altrimenti, vai al **124**.

42

La discesa non è meno impegnativa della salita. La parete rocciosa si rivela ripida e sconnessa e devi prestare la massima attenzione a non scivolare per non finire nel crepaccio. Dopo mezza giornata di fatica ti fermi a riposare all'incrocio di una biforcazione naturale. Tra poche ore il sole tramonterà e non potrai proseguire oltre. Sei costretto a trovarti un riparo sicuro per la notte, altrimenti, appena la temperatura si abbasserà, potresti morire congelato. Entrambe le direzioni sembrano portare a valle, quindi devi affidare alla sorte la scelta.

Prendi il sentiero che scende a destra: vai al **149**.
Prendi il sentiero che scende a sinistra: vai al **194**.

43

Proprio quando la lama sta scendendo dritta sopra la tua testa, chiudi gli occhi e ti concentri. Nella tua mente si visualizza l'intera scena vista con gli occhi di uno spettatore e il tempo sembra avanzare lentissimo. Questo ti consente di capire la velocità con cui la lama ti colpirà e, nell'attimo che precede il fendente mortale, sei pronto ad afferrarla al volo. L'incredulità si dipinge sul volto del tuo avversario quando pensandoti ormai diviso in due parti ti vede ancora tutto intero. La tua forza muscolare, inoltre, è tale che egli non riesce più a ritirare la spada: con un gesto fulmineo riesci a sottrargliela e a gettarla lontano.

Torna al combattimento (Sottrai -2 all'attacco del tuo avversario): vai al **349**.

44

Lentamente riapri gli occhi. Nella tua mente le immagini girano veloci e confuse, mentre avverti dolori lancinanti da ogni parte del corpo. Solo muovere un muscolo ti fa provare dolori indescrivibili e non hai nemmeno la forza di guardarti intorno. Il cielo quella notte è limpido e migliaia di piccole luci sono appese alla volta celeste. Le stelle formano costellazioni di cui ignori le forme e i nomi, ma ti appaiono come il più bello spettacolo che tu abbia mai visto. Improvvisamente ricordi ciò che ti è accaduto. La tua caduta è stata attenuata dalle fronde degli alberi sporgenti. Devi essere rimasto incosciente per parecchie ore, ma adesso, dove ti trovi? Avverti la presenza di qualcosa di strano intorno a te. Che sia un nemico? Ti sforzi di alzare la testa e ti accorgi che a pochi metri dai tuoi piedi è stato acceso un fuoco e, mentre ti domandi chi sia stato, una voce sconosciuta ti mette in allerta: "Finalmente ti sei svegliato!". Una sagoma scura torreggia sopra di te. Dall'aspetto si direbbe un ragazzo, forse più giovane di te di qualche anno. Lanci un'occhiataccia in direzione del giovane sconosciuto che capisce subito i tuoi oscuri pensieri e si affretta ad aggiungere: "Sei un uomo veramente fortunato, amico mio! Passavo di qui e ho visto il tuo corpo galleggiare nel fiume... Pensavo che fossi morto, invece hai la pellaccia dura! Sei pieno di graffi e hai qualche osso rotto... Ma che hai fatto?".

Il giovane si china al tuo fianco e ti spalma sul petto una sostanza verde e gelatinosa dall'odore nauseante. "Stai tranquillo, questo è un rimedio segreto tramandato dalla mia famiglia... Ti ho curato così per giorni e notti, fra poco vedrai che starai meglio e riuscirai anche ad

alzarti.". Accortosi della tua diffidenza, sbuffa: "Sai che hai dormito per quattro lunghi giorni? Potresti almeno ringraziarmi per essermi preso cura di te...".
Passata la diffidenza iniziale e passati anche i primi forti dolori, così come il ragazzo aveva detto, pian piano riesci a muovere gambe e braccia (Tira 1d6: il risultato indica quanti Punti Ferita recuperi). Anche se non sopporti l'atteggiamento del ragazzo non puoi non notare che alla fine non è una persona malvagia e cominci a chiederti chi sia veramente. Un vagabondo? Un ladruncolo? Un contadino?
"Sono un *ninja*!", le sue parole ti giungono talmente assurde che sgrani gli occhi incredulo. Vai al **103**.

45

L'idea di un pasto caldo e di un letto nel quale poter dormire dopo le ore trascorse all'addiaccio, sopravvivendo ai pericoli della montagna, ti alletta parecchio. Segui l'uomo all'interno della casa di mattoni e appena varchi la soglia hai come l'impressione che le mura emanino un odore di sangue, ma all'interno tutto sembra pulito e confortevole, e ciò ti induce a pensare che ti stai facendo suggestionare dalle tue fantasie. L'unica stanza di cui è composta la casa è molto spartana. C'è un tavolo in legno al centro, c'è un camino con il fuoco acceso sul quale si trova un pentolone e, più in là, ci sono un paio di mensole sulle quali sono appoggiati oggetti di uso comune. L'uomo depone in un angolo il fascio di ramoscelli che teneva in braccio, poi prende uno sgabello e ti invita a sederti al lato del tavolo. Nei minuti di attesa l'uomo si rivela un chiacchierone e in-

fatti ti racconta aneddoti sulla montagna. Qualche minuto dopo si avvicina al pentolone e con un mestolo preleva del riso che versa in una ciotola. Dopo averci spruzzato una spezia particolare, ti passa il piatto fumante e un cucchiaio di legno. "Sono sicuro che ti piacerà! Sono un ottimo cuoco sai?", ti dice mentre ti osserva mandare giù un boccone.
La sua espressione felice ti rassicura e, inoltre, il riso è veramente squisito. Continui a mangiare e lentamente ti accorgi che vieni assalito da vampate di sudore. La testa comincia a girarti e gli occhi si affaticano. L'uomo è sempre più sorridente e le uniche parole che riesci a capire adesso sono: "Ti piace il mio ingrediente segreto? Si tratta di un fungo soporifero... tra poco ti addormenterai...". Vai al **333**.

46

Appena la porta si apre entra nella stanza una figura slanciata e graziosa. La sagoma non ha nemmeno il tempo di rendersi conto di ciò che sta accadendo che tu, approfittando dell'oscurità, ti posizioni alle sue spalle e le blocchi i movimenti. Mentre con un braccio la stringi all'altezza del petto, con l'altra mano le tappi la bocca per non permetterle di urlare. La donna cerca di svincolarsi, ma tu sei molto più forte di lei. Non puoi permetterti di lasciarla in vita, potrebbe essere una minaccia. Così, alla fine, facendo più pressione le spezzi il suo delicato collo. Vai al **254**.

47

Alla fine del combattimento nella locanda ci sono solo sangue e pezzi di carne. Sei riuscito a fare a pezzi i samurai del governatore, ma è presto per cantare vittoria. La porta si spalanca nuovamente e altri samurai fanno il loro ingresso. Non puoi certo affrontarli tutti, quindi preferisci scappare. Vai al **3**.

48

Appena ti trovi un passo avanti al tuo avversario fai partire un Vortice di Spire. La torsione del tuo corpo è perfetta e veloce e il calcio volante girato si abbatte violentemente contro il tuo avversario. Il tallone colpisce la sua nuca sbattendolo a terra privo di sensi. Vai al **350**.

49

Sono trascorsi diversi giorni da quando hai lasciato il tuo villaggio per intraprendere il viaggio verso Krates. Nonostante tutte le disavventure di cui sei stato protagonista tuo malgrado, in qualche maniera sei riuscito ad uscirne sempre salvo, anche se a volte sei arrivato quasi vicino alla morte. La vita di un ninja è una salita irta di ostacoli ed è per questo che solo pochi ninja fanno progetti a lungo termine. Per tutti gli altri la regola è vivere giorno per giorno senza avere tante pretese per il proprio futuro.

Dall'alto di una collina, su cui hai appena posato il piede, puoi ammirare all'orizzonte stagliarsi uno splendido specchio d'acqua: il mare.

Le onde riflettono i raggi solari del crepuscolo creando mille luccichii mentre le navi solcano le acque cariche di merci e persone.
Poco in qua, sulla riva, vedi sorgere i tetti delle case della città portuale di Krates. Non puoi credere di essere riuscito ad arrivare in tempo, ma prima di proseguire decidi di accamparti per riposarti un po' (Il sonno ristoratore ti fa recuperare tutti i Punti Ferita perduti). Il mattino seguente ti rimetti in marcia. Ancora un giorno e mezzo di distanza da percorrere e potrai imbarcarti verso nuove e sconosciute terre... Vai al **12**.

50

Siete appena risaliti dai sotterranei quando vi accorgete che all'interno della sala delle cerimonie non siete soli. Istintivamente vi nascondete come potete sfruttando gli angoli bui in attesa di scoprire chi ci sia in agguato, poi vedete due ombre trascinarsi nella vostra direzione. Quando la luce delle torce illumina le sagome vi accorgete che si tratta dei due monaci che avete messo fuori combattimento all'esterno del tempio pochi minuti prima.
Mentre pensi che sia impossibile che siano ancora vivi e possano camminare, Yosuke come un fulmine si getta contro uno dei due monaci. Non ti resta che lanciarti all'attacco contro il secondo monaco:

Monaco Zombie
Attacco: 1d6
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se sopravvivi, vai al **81**.

51

Proseguire e trascinare dietro di te il tuo cavallo risulta un'impresa impossibile: c'è costantemente il rischio che l'animale si azzoppi oppure possa scivolare e trascinarti insieme a lui. A malincuore non ti resta che lasciarlo andare libero. Accarezzi per l'ultima volta il muso di Ombra della Notte e lo ringrazi per averti condotto così lontano da casa, dopodiché lasci le briglie. Quando vedi il cavallo diventare sempre più piccolo man mano che si allontana verso valle, torni a scalare la montagna. Vai al **68**.

52

Sai benissimo che il candelotto di dinamite potrebbe scatenare una tremenda esplosione, capace anche di abbattere un muro. Così prendi entrambi gli strumenti che ti occorrono e ti prepari. Crei una piccola miccia e, una volta accesa, ti allontani velocemente raggiungendo un punto sicuro. Pochi secondi dopo una grande esplosione fa tremare tutta la caserma e manda in frantumi la parete e parte del soffitto. Sei riuscito a crearti una via di fuga, ma hai poco tempo per fuggire (Ricordati di cancellare il Candelotto di Dinamite dalla tua scheda). Entro pochi minuti quel posto verrà assalito da samurai allarmati che vorranno farti a fette… Non ti resta che correre oltre il buco e raggiungere il bosco dove sarai al sicuro. Vai al **22**.

53

Ti accorgi subito che Nojiiro non è un avversario qualsiasi. La sua tecnica di gambe, i movimenti fluidi delle sue braccia, non appartengono ad una comune persona. Hai di fronte un vero esperto di arti marziali. Non puoi permetterti di sottovalutarlo, anche se si tratta di un uomo tanto anziano. Così, cerchi di imparare velocemente le sue mosse. Non puoi fare altro che cedergli il primo attacco e così, al primo round, ti difendi:

Nojiiro
Attacco: 1d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 4

Il combattimento termina quando l'uomo raggiunge i 2 Punti Ferita o meno. A quel punto si inchina e ti ringrazia di cuore per avergli concesso un'altra opportunità nella vita. Ti dice che era da tanto tempo che desiderava provare ancora per un'ultima volta cosa significasse combattere. Dopo esservi salutati, prosegui senza ulteriori indugi per la tua strada. Vai al **22**.

54

Aspetti il momento migliore per entrare in azione e appena l'avversario si trova al tuo fianco espandi la massa muscolare delle tue spalle e gli vai contro con una temibile Spallata. La mossa a sorpresa coglie il carceriere impreparato e l'impatto con il freddo muro del corridoio fa il resto. L'uomo si accascia a terra privo di sensi. Vai al **350**.

55

Con un colpo micidiale sgozzi l'aquila gigante che cade morente ai tuoi piedi mentre il suo sangue caldo si mescola al ghiaccio. Purtroppo è la legge del più forte e la povera creatura ha trovato davanti alla sua strada un eccezionale combattente. Ora puoi finalmente riposarti sfruttando il piumaggio del volatile che risulta un buon riparo dal freddo. La notte arriva in fretta e la stanchezza ti assale facendoti addormentare subito. Vai al **184**.

56

Ai tuoi piedi scorgi alcune righe profonde lasciate da qualcosa di pesante che ha raschiato il pavimento... deve esserci un passaggio segreto! Rifletti e tastando la parete ti accorgi che vi è incastonata una pietra perfettamente levigata. Premi la pietra contro la parete e questa scompare azionando un meccanismo che fa aprire lentamente una piccola porta mimetizzata nel muro. La porta si apre girando sul proprio asse e sbirciando all'interno ti accorgi che ci sono delle strette scale che salgono verticalmente verso l'alto. Ai lati della soglia d'ingresso sono appese due torce che illuminano parzialmente le scale. Richiami subito l'attenzione di Yosuke e prendendo le torce vi avventurate al secondo piano… Vai al **284**.

57

Calci e pugni non sembrano provocare alcun danno al monaco, eppure ci deve essere qualcosa che possa fermarli. La loro cieca fede in una divinità maligna ha cor-

rotto talmente il loro spirito che essi non trovano riposo nemmeno da morti...
Tenta la Fortuna! Tira 1d6:

Se sei un ninja della Scuola della Cobra aggiungi 1 al risultato.
Se possiedi l'Abilità Nascondersi nell'ombra aggiungi 1 al risultato.
Se esce 4 o più, vai al **327**.
Altrimenti, vai al **395**.

58

Dopo un lungo viaggio attraverso i boschi rigogliosi, al riparo dalle intemperie del tempo invernale, raggiungi i piedi dei Monti Innevati. L'ultimo acquazzone è appena andato via quando i raggi del nuovo sole illuminano con vigore l'orizzonte. Alte montagne dai picchi bianchi si stagliano prepotenti contro il cielo: lo spettacolo che ti sta di fronte è talmente suggestivo da lasciarti senza fiato, ma nello stesso tempo sai benissimo che dietro quella facciata di bellezza della natura si nascondono mille e più insidie. I Monti Innevati sono famosissimi per essere dei luoghi irti di mistero e pericoli: creature selvagge, folate di vento improvvise, suolo ghiacciato, valanghe sono solo una minima parte di ciò che ti attende. Ad ogni modo sei deciso a tentare. Vai al **86**.

59

Ti incammini lungo il ponte di corde senza esitazioni.

Inizialmente sembra un gioco da ragazzi, basta avere un po' di equilibrio e reggersi nei punti giusti, ma a metà del percorso arriva il problema peggiore… il vento! Il ponte viene sobbalzato da una folata improvvisa e si muove pericolosamente. Il tuo peso è eccessivo e le vecchie funi cominciano a sfilettarsi, ma nonostante la situazione drammatica in cui sei finito, riesci a mantenere una calma ferrea. Sei quasi arrivato all'altra sponda quando, d'improvviso, una delle corde d'appoggio laterali cede e tu scivoli via aggrappato ad essa. Il tuo volo finisce contro la rupe (Perdi 3 Punti Ferita), ma non perdi la presa (se ne hai, perdi 1 oggetto a tua scelta dallo zaino). Con un ultimo sforzo sovrumano riesci a tirarti su e a raggiungere la sponda, ma non sei più in grado di muoverti e svieni. Vai al **256**.

60

"Certo che mi stanno proprio sottovalutando" – rifletti, mentre il soldato ti preleva dalla prigione e ti spinge lungo il corridoio. Mandare un solo uomo a scortarti fino alla sala del governatore è uno sbaglio tremendo. Lo potresti mettere fuori combattimento e tentare la fuga. Il soldato, inoltre, ha la tua stessa stazza. Una volta tolto di mezzo sarebbe facile denudarlo e indossare i suoi abiti per poi uscire defilato senza che nessuno si accorga di ciò che è accaduto… Vai al **205**.

61

L'ultima cosa che vedi è l'interno della bocca del Dio Serpente. Quando le sue fauci si chiudono tu vieni in-

gerito in un solo boccone.
La tua avventura finisce qui.

62

Nonostante lo svantaggio con cui hai combattuto sei stato formidabile, mentre il samurai non ha saputo sfruttare il proprio vantaggio ed alla fine è crollato a terra steso dalle tue tecniche marziali. Purtroppo per te il compagno del samurai svenuto non ha preso bene la faccenda e si prepara al combattimento, ma prima ordina al suo cane di azzannarti. Devi difenderti:

Segugio da Caccia
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se vinci e sopravvivi, vai al **209**.

63

Non c'è altra scelta che restare a combattere. Rifletti sul fatto che un'eventuale fuga rischierebbe di trasformarti nel pasto del mostro. Il serpente si avventerebbe su di te dilaniandoti prima ancora che tu riesca a raggiungere il tunnell. Stringi i denti e ti fai coraggio… Lanci un'occhiata a Yosuke che contraccambia uscendo anch'egli da uno stato di terrore. Leggendo nei tuoi occhi la ferma decisione di affrontare quel temibile serpente gigante anche il ragazzo si posiziona in attesa dell'imminente scontro.

Nel frattempo il serpente sibila: "Davvero coraggiosi, ma anche tanto stupidi... voi miseri mortali che avete deciso di sfidare una divinità... diverrete il mio pasto...", dopodiché il gigantesco serpente spalanca la sua bocca e si scaglia contro di te! Dovrai difenderti…

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 40

Se sopravvivi al primo round, vai al **225**.
Altrimenti, vai al **61**.

64

Dopo trenta metri, svoltando un angolo, proprio come ti aveva detto la donna scopri i due carri della compagnia teatrale assaliti dai briganti. Seminascosto un bandito sta tentando di approfittare di una giovane acrobata, la quale tenta disperatamente di resistere ma viene colpita al volto. Altre due ragazze sono legate insieme ad un uomo al tronco di un albero vicino al bordo della strada, mentre due briganti stanno saccheggiando quel che c'è di valore all'interno dei carri. La situazione ti offre diverse possibilità. Cosa vuoi fare?

Se hai uno *shuriken* e vuoi lanciarlo contro il bandito che sta approfittando della giovane acrobata, vai al **117**.
Altrimenti, se vuoi attaccare i due briganti che stanno saccheggiando i carri, vai al **72**.

65

Con un po' di ramoscelli e qualche foglia secca riesci ad accendere un piccolo fuoco. Pian piano che cresce lo alimenti con dei rami più robusti che hai raccolto intorno al tuo improvvisato accampamento, cosicché la fiamma ti terrà al caldo e terrà lontani gli animali selvatici, permettendoti di riposare tranquillamente durante la notte. Vai al **329**.

66

Ti guardi intorno circospetto e rimani in attesa ancora per pochi secondi. Dopo esserti assicurato che non ci siano altri nemici nei dintorni ti precipiti ad osservare i due uomini che hai affrontato. Grande è il tuo stupore quando ad un'occhiata più approfondita scopri che si tratta di due ninja: il loro abito nero con passamontagna non lascia alcun dubbio! Sulla testa un copricapo attira la tua attenzione. Si tratta di una benda che reca inciso uno strano simbolo dalla forma di "X". Curiosando tra le loro vesti trovi: 1 *Ninjato* (conferisce +2 in Attacco), 2 S*huriken*, 1 Corda, 1 Rampino, 1 Fischietto, 1 Cannocchiale, 4 Monete d'oro (Puoi prendere tutto ciò che vuoi, ma ricordati di segnarlo sulla tua scheda). Chi erano questi uomini? Perché hanno tentato di ucciderti nel sonno? E cosa vorrà mai dire quel segno? Guardi la donna in cerca di risposte, ma la trovi rannicchiata in un angolo, sconvolta ancora per l'accaduto ed incapace di parlare. Nei suoi occhi leggi la paura più profonda per ciò che è successo. Sai che devi riuscire a calmarla, così ti avvicini e le sussurri che è tutto finito. Nel frattempo non puoi fare a meno di riflettere su tutta questa

storia. Vai al **69**.

67

Ti muovi furtivamente e, in breve, raggiungi il mulino. Accanto all'edificio principale c'è un piccolo magazzino di pietre, mentre sul muro laterale, ad un metro dal suolo, ricavata dalle pietre, si apre una piccola finestra. Sbirci all'interno e, a prima vista, pare che il magazzino venga utilizzato come deposito per strumenti e cianfrusaglie varie. Se riuscissi ad entrare sei sicuro di poter trovare qualcosa per riorganizzare il tuo equipaggiamento. Ad ogni modo non c'è traccia di cibo, a meno che non sia custodito in appositi sacchi all'interno del mulino stesso. L'ingresso del mulino non è sorvegliato, ma la porta sembra sbarrata.

Vuoi tentare di intrufolarti nel magazzino, vai al **352**.
Vuoi tentare di entrare nel mulino, vai al **246**.
Vuoi tornare indietro, vai al **78**.

68

Gran parte della giornata la trascorri ad arrampicarti lungo la parete rocciosa, ma quando sei sul punto di perdere la forza nelle braccia, raggiungi un sentiero naturale scavato dalla pioggia e dal vento nel fianco della montagna. Un'ora dopo si alza un vento improvviso e nuvole nere oscurano il cielo. Sta per giungere una tempesta di neve e dovrai affrettarti: se non riuscirai in tempo a raggiungere un riparo sicuro potresti perdere la vita. Non ti perdi d'animo ed avanzi nonostante le pri-

me gocce di pioggia scendano bagnandoti il viso. Vai al **212**.

69

Prima ancora che spunti l'alba lasci la casa della donna. Se è vero che quei ninja erano venuti a cercarti rappresenti un pericolo per chiunque ti sia vicino e non puoi permettere che persone innocenti ci vadano di mezzo. Così hai ripulito in fretta la stanza e ti sei sbarazzato dei corpi lasciando la donna riposare e sperando che dimentichi presto quei brutti momenti. Ad ogni modo ti sei riposato abbastanza e recuperi in parte le forze perdute (Recuperi 4 Punti Ferita perduti). Muovendoti di soppiatto esci furtivo dal villaggio senza che nessuno si accorga della tua presenza e, ben presto, sei di nuovo in cammino verso la tua destinazione finale. Vai al **309**.

70

La giornata trascorre tranquilla. Ogni tanto qualche pellegrino di passaggio si ferma a portare un dono al tempio e a pregare. Avverti, tuttavia, una certa inquietudine. In realtà è dalla sera precedente che il bosco emana una strana atmosfera e la pagoda sembra quasi possedere un'aura malefica. Ad ogni modo tu e Yosuke attendete le prime luci dell'imbrunire per passare all'attacco. Il piano che avete ideato è semplice, ma potrebbe rivelarsi il migliore: uno di voi si fingerà un viandante che si è perduto e va cercando ospitalità per la notte, l'altro aspetterà il momento migliore per mettere fuori combattimento i guardiani.

Se possiedi degli *Shuriken* e vuoi sistemare le guardie, vai al **152**.
Altrimenti, se preferisci fare tu la parte del viandante che chiede ospitalità, vai al **357**.

71

I fendenti del tuo avversario sono precisi e violenti, ma quando calano su di te riesci ad evitarli per un soffio. Cogliendo l'attimo giusto, passi al contrattacco. Non puoi mostrare al pubblico la tua arte ninja nel combattimento corpo a corpo, quindi ricorrerai alle mosse fondamentali comuni a tutte le arti marziali per sconfiggere il tuo avversario. Torna al **349**.

72

Ti sposti velocemente verso i carri e fai segno alle ragazze legate di tacere. Ti assicuri che i briganti ancora non ti abbiano scoperto e così ti acquatti vicino al carro. Appena il primo brigante scende gli salti addosso e lo butti a terra, ma il suo compagno si accorge di te ed estrae la spada, poi ti si avventa contro.

Brigante 1
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci, vai al **211**.

73

C'è qualcosa che non ti convince in quegli occhi. Hai come l'impressione che dietro il suo aspetto così bonario si nasconda qualcosa di terribile. E se fosse tutto frutto della tua fantasia? Dopotutto, che male può fare un anziano che vive in un rudere di montagna? Decidi, tuttavia, di non accettare l'invito e ringrazi educatamente. Prosegui quindi lungo il sentiero che costeggia la casa, ma hai come l'impressione di avvertire un forte odore di sangue circondare quelle mura. Ti volti e ti accorgi che il vecchietto si trova ancora sull'uscio della porta e ti scruta intensamente. Un brivido freddo serpeggia lungo la tua schiena facendoti accapponare la pelle e non è dovuto alla temperatura, bensì alla paura. Decidi che è il caso di allontanarti il più possibile. Vai al **31**.

74

Con un ultimo colpo ben assestato metti fine alla povera vita del millepiedi gigante. La creatura si raddrizza e si pietrifica come fosse un bastone, dopodiché morente cade all'indietro tra i cespugli. La vista delle sue tante zampe che ancora si muovono ti disgusta e ti nausea, ma almeno il millepiedi non rappresenta più una minaccia. Dopo questo inconveniente, con cui almeno hai potuto tenerti in allenamento, le restanti ore trascorrono silenziose e tranquille. Alle prime luci del nuovo giorno ti avvicini a Yosuke e lo svegli. Il tuo amico sbadiglia così rumorosamente che lo guardi allibito... Magari ci fosse stato lui al tuo posto! Ad ogni modo non hai il tempo di chiacchierare e ti accasci laddove poco prima

stava dormendo il ragazzo, stanco morto. Vai al **243**.

75

Il rotolo che hai scelto contiene le basi per apprendere la tecnica del "Calcio a Mulinello". Per fare tua tale tecnica devi possedere l'abilità di Leggere. Nel caso tu sia in possesso di questo requisito potrai segnare sulla tua Scheda la nuova tecnica appresa, altrimenti registra solo il rotolo nel tuo zaino.
Dopo aver ringraziato Nojiiro, ti vedi costretto a proseguire il tuo viaggio... Vai al **22**.

76

Con un colpo micidiale ferisci la tigre al viso. Il sangue comincia a schizzare copiosamente mescolandosi al ghiaccio e alla pioggia. L'animale in preda alla rabbia si muove convulsamente e in un attimo si sbilancia scivolando oltre il precipizio e sparendo, inghiottito nel vuoto. Purtroppo è la legge del più forte e la povera creatura ha trovato davanti alla sua strada un eccezionale combattente. Ora puoi finalmente riposarti. La notte arriva in fretta e la stanchezza ti assale facendoti addormentare subito. Vai al **184**.

77

Il tunnell si dimostra impegnativo per via del pavimento accidentato e scivoloso. Più vi inoltrate e più siete colti da fetori di ogni genere che vi nauseano a tal punto da farvi pensare di tornare indietro. L'umidità peg-

giora la vostra situazione, ma non per questo vi arrendete. A ben pensarci potrebbe trattarsi di un canale di scolo dei rifiuti del tempio, in fondo ciò giustificherebbe la sua puzza. Proseguendo per altri 200 metri vi rendete conto che il tunnel si allarga leggermente permettendovi di sgranchirvi le spalle e camminare in posizione eretta. Non avete senso dell'orientamento e vi fidate solo dell'istinto. Ad ogni modo avete come l'impressione che qualcosa di tremendamente malvagio vi aspetti alla fine del percorso. In effetti, è già da parecchi passi che avvertite la presenza di una potente aura maligna e ciò vi rende particolarmente tesi. Senza rendervene conto la luce delle vostre torce illumina in lontananza un'apertura più ampia che sembra portare ad una grotta, ma sotto i vostri piedi qualcosa comincia a scricchiolare... Vai al **285**.

78

Non hai molte scelte:

Ti dirigi alla bettola: vai al **133**.
Visiti il tempio per pregare: vai al **168**.

79

Anche se sei a mani nude, le tue tecniche marziali nel corpo a corpo possono risultare fatali per chiunque. Ti appiattisci alla parete accanto alla porta ed attendi silenzioso il momento per saltare addosso al tuo ospite.

Se conosci l'Arte del Cobra e vuoi usare lo Stritolamen-

to, vai al **46**.
Se conosci l'Arte dell'Orso e vuoi usare il Frantuma-ossa, vai al **116**.
Se conosci l'Arte dello Scorpione e vuoi usare la Presa Mortifera, vai al **93**.
Altrimenti, torni subito nel letto, vai al **39**.

80

La notte trascorre tranquilla e allo spuntare dei primi raggi di sole ti senti molto meglio. Le forze ti sono tornate completamente e anche i dolori laceranti sono scomparsi (Recuperi 4 Punti Ferita). Il ragazzo che dice di chiamarsi Yosuke non te l'ha chiesto formalmente, ma spera che tu possa aiutarlo a riprendere Sanada. In verità hai ascoltato il suo discorso fino all'ultima parola e ti sei accertato con i tuoi occhi che le sue lacrime fossero vere. Non hai motivo di dubitare delle sue parole, ma ugualmente non sei convinto che possa essere sincero. Inoltre hai sempre una missione da compiere e sempre meno tempo a disposizione. Sei quindi di fronte ad un bivio morale: vuoi aiutare quel giovane ragazzo a salvare la donna che ama (vai al **170**), oppure preferisci non immischiarti in faccende che non ti riguardano e proseguire per la tua strada (vai al **123**)?

81

Nello stesso momento in cui affondi il colpo mortale nel petto del monaco resuscitato, anche Yosuke ha il sopravvento sul suo avversario. Vi lanciate un'occhiata di intendimento e siete quasi convinti di esservi sbaraz-

zati definitivamente di questi monaci coriacei, quando il tuo avversario riapre gli occhi vitrei e inespressivi, mentre il suo volto è bianco funereo. Cogliendoti di sorpresa ti afferra così forte il polso da farti perdere la presa sull'arma. A malapena riesci a liberarti dalla stretta, ma sei profondamente scosso dall'evento. Anche Yosuke assiste alla resurrezione del suo nemico e come te non riesce a crederci. Eppure siete sicuri di averli uccisi almeno due volte! Vai al **57**.

82

Lo *shuriken* recide la gola del brigante che sopraggiunge da destra e, mentre il corpo cade a terra, il suo compagno viene colto da un attacco di paura e preferisce darsi alla fuga piuttosto che scontrarsi con un nemico del tuo stampo. Sorridi beffardo alla vista di quel codardo e ti lanci al suo inseguimento. Prometti a te stesso che non ne lascerai vivo nemmeno uno, ma quando hai quasi raggiunto il brigante ti blocchi di colpo e vedi sopraggiungere il loro capo al galoppo. Il capo non ha gradito la codardia del suo sgherro e ha deciso di giustiziarlo con le sue mani. Dopo aver colpito l'uomo alla schiena con la sua spada, procurandogli una ferita mortale, rivolge a te la sua attenzione:

Capo Briganti a Cavallo
Attacco: 1d6+2
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **207**.

83

Quando i samurai irrompono nella stanza getti a terra le tue armi e alzi le mani in segno di resa. In pochi secondi vieni incatenato e scortato fuori dalla locanda dove ad attendervi vi sono altri dieci samurai. Un gigante si avvicina con aria minacciosa e, dopo averti squadrato da cima a fondo, ti preme forte due dita sul mento e abbozza un sorriso sarcastico, poi si allontana. L'attimo successivo qualcosa ti colpisce alla nuca e perdi conoscenza. Dopo averti fatto salire in sella ad un cavallo vieni condotto alla residenza del governatore. Vai al **105**.

84

Il *ninja* si accascia morente ai tuoi piedi proprio un attimo prima che il suo compagno si avventi su di te lateralmente, infliggendoti una brutta ferita (Perdi -2 Punti Ferita). Se riesci a sopravvivere non ti resta altra scelta che affrontare il tuo nuovo avversario e fargli pagare con gli interessi il danno che ti ha provocato.

Ninja 2
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se il tuo avversario scende ad 1 punto vita, vai al **387**.
Se sopravvivi e lo uccidi, vai al **38**.

85

Dimostrando ancora una volta eccezionali doti fisiche unite ad una grande abilità in pochi secondi ti ritrovi a camminare sul tetto della locanda, mentre alle tue spalle giungono le voci e le maledizioni dei samurai che ti stavano inseguendo e che ora non sanno come riuscire a catturarti. Nel frattempo, corri e salti tra il tetto della locanda e quello dell'edificio adiacente e, ben presto, ti allontani passando da un tetto all'altro. Quando, ormai, sei lontano parecchi isolati abbandoni la città e trovi riparo nella boscaglia. Vai al **32**.

86

Al di là dei Monti Innevati si trova la Valle dei Laghi Ghiacciati: una volta raggiunta si può procedere attraverso una spaccatura naturale della roccia conosciuta con il nome di Passo di Crionos, dopodiché si può raggiungere facilmente la via delle carovane. Qui, se avrai fortuna, potrai incontrare qualche mercante al quale chiedere un passaggio su un carro e, in poco tempo, arriverai direttamente a Krates. Un calcolo approssimativo ti fa convenire che a passo spedito ti occorreranno non più di una dozzina di giorni di viaggio, quindi potrai arrivare con ben tre giorni di anticipo all'appuntamento con il capitano della nave *Cavallo dei Mari*. Vai al **363**.

87

Dopo ore di cammino senti delle urla provenire proprio dalla direzione in cui ti stai dirigendo. Affretti il passo

per scoprire di cosa si tratta e quando raggiungi una sporgenza ti acquatti cercando di mimetizzarti con l'ambiente. Intanto, dalla tua posizione, riesci a vedere benissimo una giovane fanciulla terrorizzata correre a perdifiato tra gli alti alberi e gridare aiuto. Alle sue spalle, ad una decina di metri di distanza, un uomo con un lungo coltello la sta inseguendo con intenti poco rassicuranti. Se la dovesse raggiungere probabilmente la ucciderebbe. Decidi di intervenire in soccorso della donna.

Sa hai uno *shuriken* e vuoi lanciarlo, vai al **218**.
Se vuoi prendere l'uomo alle spalle, vai al **323**.

88

Consapevole che da individui del genere non ci si può aspettare nulla di buono, soprattutto che rispettino la parola data, prendi dal tuo borsellino le 2 monete d'oro che ti hanno chiesto e le lanci a terra ai loro piedi (Ricorda di sottrarle dal tuo gruzzolo). Due dei tre farabutti si gettano a terra avidamente raccogliendo le monete, mentre il terzo ti squadra dall'alto verso il basso con fare arrogante. Sei convinto che non si accontenterà solo delle monete e già sei pronto a combattere, ma incredibilmente si scosta di lato e ti invita a passare. Vai al **313**.

89

Non vedi perché non dovresti guadagnare altre monete d'oro, dopotutto il gioco è anche divertente. Così accetti

la sua sfida e ti prepari. Puntate entrambi (Ricordati di segnare l'ammontare della tua puntata) e, a turno, lanciate i dadi. *Tenta la Fortuna*: tira 1d6 e aggiungi +2, se il risultato ottenuto è 6 o più, vai al **162**. Altrimenti, vai al **9**.

90

Il terzo brigante non si fa cogliere di sorpresa e dopo aver impugnato la sua spada ti attacca per vendicare i suoi compagni uccisi.

Brigante 3
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci, vai al **345**.

91

Nel cuore della notte il tuo dormiveglia viene disturbato da impercettibili scricchiolii provenienti dal corridoio, al di là della soglia della porta della tua stanza. Che ci sia qualcuno che va a spasso durante la notte per la bettola? Magari si tratta di un fantasma... Non ne hai mai visto uno e, probabilmente, non credi nemmeno alla loro esistenza, anche se il pensiero basta a farti accapponare la pelle. Dopo aver riso di te stesso e delle tue fantasie abbandoni questi pensieri e cerchi di essere più realistico. Sai benissimo che le vecchie abitazioni durante la notte possono emettere strani suoni per via

del legno o spifferi di vento e trarre in inganno. Potrebbe trattarsi, addirittura, di un topolino che ha trovato qualche asse da rosicchiare... Ad ogni modo hai perso il sonno perché non ti senti tranquillo! Così valuti la situazione e ti vengono in mente tre possibilità: se possiedi Muoversi Silenziosamente e intendi avvicinarti alla porta, aprirla e verificare che non ci sia davvero nessuno nel corridoio (vai al **134**), oppure se possiedi Nascondersi nell'Ombra e preferisci acquattarti alla parete in attesa di nuovi sviluppi (vai al **373**), infine se intendi rimetterti a dormire provando a cambiare posizione (vai al **286**).

92

Prima ancora che l'uomo possa stendere la sua viscida mano intervieni e, dopo aver estratto l'arma, richiami la sua attenzione a gran voce.
L'uomo si volta di scatto e furioso per essere stato interrotto da uno sconosciuto si avventa su di te come una furia, tentando di farti a pezzi con il suo coltello.

Bandito
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci, vai al **316**.

93

Quando la porta si apre, nella stanza entra una figura slanciata e graziosa: si tratta di una giovane donna! Senza il minimo rumore le passi dietro e quando la afferri non ha nemmeno il tempo di rendersi conto di ciò che sta accadendo. Con un braccio le tieni bloccato il corpo, mentre con l'altro le tieni la testa in modo che non riesca a respirare. Nel giro di pochi minuti morirà sicuramente per soffocamento, ma senza che il suo corpo subisca amputazioni o dolori di altro genere. Vai al **254**.

94

La potenza del tuo colpo è impressionante. I cardini non resistono e anche il legno della vecchia porta scricchiola rumorosamente. In breve, ti ritrovi all'interno coperto da una nuvola di polvere, ma fai un'amara scoperta: si tratta di un mulino abbandonato. Oltre a strati di polvere, legno marcio e tante ragnatele, non vi è nulla di particolarmente interessante, ma la tua attenzione è catturata da alcuni oggetti lasciati in disuso. Recuperi una catena di ferro di circa un metro di lunghezza e su di una mensola trovi due pesi sferici di metallo. Non è proprio il massimo, ma con un po' d'impegno riesci a crearti un *manrikigujari* artigianale (catena con coppia di pesi piccoli alla estremità. In un combattimento a medio e lungo raggio ti conferisce +1 in Attacco). Non è un'arma che può sostituire la tua *ninjato*, ma è sempre meglio di nulla. Purtroppo non c'è altro che potrebbe tornarti utile, così non ti resta che uscire e dirigerti verso la bettola. Vai al **133**.

Nonostante l'aspetto del villaggio faccia pensare che sia stato abbandonato, quando raggiungi la bettola senti giungere dal suo interno voci e canti popolari. Probabilmente oggi è un giorno di festa per gli abitanti. Se hai con te un cavallo, trovi un appiglio per legare ben strette le corde, poi ti avvicini alla porta. Quando entri vieni investito da odori di ogni sorta: letame, alcool ma, soprattutto, il fumo delle pipe che ti penetra negli occhi e nel naso provocandoti un gran fastidio alla respirazione. Per il futuro prometti a te stesso di non entrare più in un posto del genere! Non potendo fare altrimenti decidi di restare. Il tuo ingresso non è passato inosservato, anzi, come forestiero sei stato soppesato subito al primo sguardo. Anche se tutti fanno finta di non prestarti attenzione seguono ogni tua minima mossa per paura che tu possa essere un brigante.
Mentre alcuni ballano al centro della sala senza preoccuparsi di sbattere contro i tavoli disposti intorno a loro, altri cantano, suonano o sono immersi nei propri pensieri. In un angolo quattro individui stanno giocando ai dadi, in un altro angolo due uomini si stanno sfidando in una gara di bevute e più in là qualcuno sta lottando a braccio di ferro.

Se vuoi unirti ai giocatori di dadi, vai al **258**.
Se vuoi provare a battere qualcuno a braccio di ferro, vai al **264**.
Se vuoi avvicinarti al bancone, vai al **294**.

Dopo aver salutato il tuo maestro ti dedichi interamente ai preparativi per l'imminente partenza. Il tuo abito scuro da ninja è ambivalente: quando sei in missione, principalmente di notte, lo indossi coprendoti interamente da capo a piedi e mascherando la tua vera identità, ma quando viaggi durante il giorno o sei in pubblico l'abito può essere utilizzato come un normale indumento. Infatti, girandolo assume il colore marrone/kaki tipico dei contadini della tua terra. Ed è in questa veste, da comune viandante, che decidi di viaggiare. Il tuo zaino di pelle non è molto spazioso, potrai limitarti a qualche provvista o piccolo oggetto mentre le armi per il combattimento dovrai portarle nascoste in qualche modo tra le pieghe del tuo abito. Dovrai selezionare al meglio il tuo equipaggiamento evitando di portare con te oggetti inutili e limitandoti allo stretto necessario.
Ad ogni modo ti viene offerta la possibilità di poter prendere due oggetti dalla seguente lista (Ricordati di segnarlo sulla scheda nella voce Zaino): 1 Garrota (sottile corda utilizzata per strangolamenti); 1 Attrezzi da scasso (con i quali è possibile aprire ogni tipo di serratura. Non occorre possedere l'abilità Scassinare); 1 Polvere Pirica (utilizzabile solo una volta, può provocare esplosioni se a contatto col fuoco o con una fiamma); 1 Polvere Soporifera (utilizzabile solo una volta, può addormentare un avversario se inalata); 1 Torcia (indispensabile per illuminare luoghi bui); 1 Acciarino (con questo strumento è possibile accendere dei fuochi. Non occorre possedere l'abilità Accendere Fuochi); 1 Corda di canapa; 1 Rampino (si lega alla corda ed è utilizzabile per scalare pareti); 1 *Mizugumu* (una coppia di gal-

leggianti per restare a galla in acque profonde); 1 *Makibishi* (10 chiodi a quattro punte da disseminare sulle strade).

Dopo aver scelto con attenzione gli strumenti che potranno servirti durante il viaggio, vai al **35**.

97

Abbattuto l'unico ostacolo alla tua fuga, finalmente riesci a fuggire dalla città e a raggiungere il bosco dove puoi metterti in salvo, mentre le case alle tue spalle vengono consumate dal fuoco una ad una e le grida di terrore dei suoi abitanti massacrati dalla banda di briganti riecheggiano per gran parte della notte. Individui un sentiero tortuoso che scende a valle finché, pian piano, la strada di montagna si fa più scorrevole e lineare. Qui, al riparo di grandi rocce, trovi un giaciglio dove poterti sistemare. Passi così all'addiaccio le ultime ore della notte, finché all'alba ti svegli e riprendi il cammino.

Quando il sole ha da poco raggiunto il suo punto più alto nel cielo arrivi di fronte ad un bivio. Un'indicazione ti suggerisce che il villaggio di Shenghen si trova proseguendo verso ovest, mentre nella direzione opposta ci si inoltra tra le valli di Argzan, un paese confinante con il tuo, di cui hai solo sentito nominare le strane usanze locali. Fortunatamente non sei nella condizione di dover scegliere la strada da prendere, dal momento che il tuo obiettivo è Shenghen, ma proprio mentre stai per riprendere il viaggio senti giungere in lontananza suoni di tamburi. A poco a poco ai tamburi

si aggiungono suoni indistinti di sonagli e per ultimo anche un vociare. Ti guardi intorno cercando di individuare la natura di tale confusione quando vedi giungere dalla direzione ovest un gruppo di monaci. I monaci camminano uno a fianco all'altro in file di due uomini: si tratta di una processione! Quattro monaci aprono la fila e recitano strane litanie, dietro di loro altri quattro portano in spalla un trono sul quale siede una giovane fanciulla dall'aspetto aggraziato. Altri monaci seguono la portantina sempre recitando le loro preghiere, e subito dopo li seguono alcuni che battono il tamburo. Il rumore dei sonagli è prodotto invece dai bastoni dei monaci sui quali sono fissati dei grossi anelli d'oro. Dopo i tamburai un folto gruppo di uomini e donne comuni chiudono la processione lodando e pregando gli dei. Quando la processione si avvicina, ti scansi e ti fermi sul lato della strada evitando di attirare l'attenzione su di te. Intanto il tuo sguardo viene rapito dalla bellezza della giovane ragazza seduta sul trono. Ha un aspetto regale, il suo profilo è nobile e il suo sguardo è fiero, ma non puoi fare a meno di notare una celata tristezza nei suoi profondi occhi neri.

Sei curioso di saperne di più e provi a rivolgerti ad un monaco, vai al **237**.
Se invece vuoi chiedere informazioni ad un contadino, vai al **137**.
Altrimenti, se preferisci ignorare la faccenda e proseguire per la tua strada, vai al **354**.

98

Non hai tempo di capire cosa sta accadendo intorno a te, né chi sia quel balordo che ti ha attaccato di sorpresa durante il sonno: devi solo concentrarti sul tuo avversario e trovare un modo di liberarti dalla sua terribile presa prima che riesca a soffocarti. Raccogliendo le forze che ti sono rimaste ti prepari a sferrare uno dei tuoi più temibili attacchi. Con un gesto animalesco fai partire la mano come fosse un artiglio verso il suo viso. Le tue unghie penetrano nelle sue carni e riescono ad accecarlo, ma solo momentaneamente. L'uomo si sbilancia e lascia la presa, poi si porta le mani agli occhi cercando di sedare il dolore e così ne approfitti per calciarlo all'addome facendolo volare contro la parete di fondo.
Non hai tempo da perdere, un secondo dopo un urlo si propaga per la stanza. Ti volti e sull'uscio della porta scorgi Azumi alle prese disperate con un altro farabutto. Con un balzo salti dal letto e ti scagli in aiuto della donna. La sagoma scura vedendoti arrivare strattona la donna che finisce a terra nel corridoio e si prepara ad attaccarti con un pugnale in mano. Dovrai affrontarlo a mani nude ed evitare i suoi pericolosi affondi.

Sconosciuto 1
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro, vai al **113**.

99

I raggi della luna si riflettono sulla lama del tuo *kunai* avvisando Yosuke che sei passato all'attacco. Nel momento in cui il tuo pugnale si conficca nel cuore del monaco nell'oscurità uno *shuriken* si conficca nelle tempie del secondo monaco, uccidendolo sul colpo. Lanci un'occhiata nella direzione di Yosuke e gli fai un cenno di intendimento. Siete riusciti a mettere facilmente fuori combattimento le sentinelle. Nelle tasche delle loro vesti trovate una chiave di ottone e, dopo esservi occupati di occultare i cadaveri, vi avvicinate con estrema prudenza all'ingresso sbarrato. Non essendoci pericoli nascosti, aprite il lucchetto utilizzando la chiave. Vai al **210**.

100

Il tuo affondo penetra in profondità nello stomaco del monaco. L'uomo cade a terra morente, ma ha ancora la forza di sostenere il tuo sguardo e minacciarvi: "Qui al Tempio della Mezza Luna Rossa troverete la morte!", poi ridacchia: "Il mio signore Ophilios tra poco si sveglierà e voi, miserabili, che avete osato interrompere la cerimonia dell'ascensione subirete la sua ira! L'ira di un dio!".

Le parole di Tanaka vengono interrotte dalle grida di Yosuke. Ti volti e vedi il ragazzo in bilico sul baratro mentre sta cercando di tirare su qualcosa. Ti avvicini e ti accorgi che Sanade era riuscita ad aggrapparsi ad una roccia. Yosuke ti chiede di aiutarlo e, pochi secondi dopo, la ragazza è finalmente salva, anche se con qualche graffio.

In quel momento un'altra forte scossa scuote le fondamenta del tempio e dal pozzo alle vostre spalle giunge uno strano verso, stridulo e terrificante.
Tanaka ride di gioia nell'osservare le espressioni di sconcerto dipinte sulle vostre facce, poi stramazza al suolo.
Guardi Yosuke preoccupato: quale orribile creatura si cela nelle profondità del pozzo dei sacrifici? Ben presto i vostri dubbi ottengono risposta. Yosuke allontana Sanade dal bordo del baratro un attimo prima che un essere serpentiforme dall'enorme testa schiacciata e con delle gigantesche corna appaia e vi osservi attentamente.
Non hai mai visto un mostro del genere e fatichi ancora a credere che possa esistere una creatura simile, ma non hai tempo da perdere in inutili divagazioni, la tua mente deve essere libera per affrontare il tuo avversario. Impugni la tua arma e parti all'attacco!
(Procedi in questo modo: tu conduci il primo attacco, poi è il turno di Yosuke. Yosuke attacca lanciando 1d6+2. Se riuscite a ferire Ophilios, sottraete i danni dai suoi Punti Ferita. Se Ophilios sopravvive all'attacco, si scaglia contro di te e sei costretto a difenderti. Se sei ancora vivo, ricomincia daccapo come descritto).

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 40

Quando i Punti Ferita di Ophilios scendono a 30, vai al **280**.

101

Precedi Yosuke e ti avvicini il più possibile ai bordi del bosco. Dopo aver estratto dall'astuccio un ago avvelenato lo infili nel tubo della cerbottana e punti in direzione di uno dei due monaci. Quando sei pronto dai la conferma a Yosuke, che si avvia verso il sentiero che porta dritto all'entrata del tempio. Dalla tua posizione tieni d'occhio i movimenti dei due guardiani e nello stesso tempo segui i passi di Yosuke: qualora qualcosa dovesse andare storto tu dovrai sfruttare il vantaggio della sorpresa per difendere la retroguardia e permettere a Yosuke di mettersi in salvo. Con tuo grande stupore il vostro piano prosegue senza intoppi. I due monaci guardiani avvistano la sagoma di Yosuke in avvicinamento ma sembra che non diano troppo peso alla cosa... Restano infatti in attesa di vederlo più da vicino: il piano sta prendendo una piega migliore del previsto! Se Yosuke riuscirà ad avvicinarsi maggiormente potrebbe saltare addosso ad uno dei due permettendoti di eliminare senza difficoltà l'altro... Infatti, a non più di venti metri dalla scalinata, uno dei guardiani lascia la propria posizione e corre verso Yosuke, il quale continua a camminare facendo finta di nulla.

Puoi vedere che il monaco si avvicina al tuo amico, ma non puoi ascoltare ciò che gli sta dicendo. Sembra che lo stia mandando via, ma Yosuke fa scivolare tra le mani qualcosa che brilla nel buio e ti rendi conto che ha appena piantato nello stomaco del monaco un *kunai*. Non ti resta che entrare in azione prima che l'altro monaco se ne accorga. Senza uscire allo scoperto soffi nella cerbottana e il tuo ago colpisce il secondo monaco al centro del collo. In pochi secondi il monaco cade a terra

morto.
Quando lo raggiungi, Yosuke si congratula con te per il tiro: "Neanche io saprei fare di meglio! Hai un'ottima mira, amico mio!".
Dopo aver perquisito i cadaveri, trovate una chiave di ottone. Occulatate i corpi dei monaci e nascondete le loro armi tra il fogliame poi, utilizzando la chiave di ottone, riuscite ad aprire il lucchetto...
Prima di entrare vi guardate nuovamente intorno con attenzione. Nel frattempo in cielo si sta verificando una tetra eclissi di luna... Vai al **210**.

102

Ti svegli alle prime luci dell'alba. Sei frastornato: l'ultima cosa che ricordi è che stavi combattendo con dei briganti. Avverti un fitto dolore alla testa e istintivamente ti massaggi con le mani: hai una brutta ferita, ma sei stato fortunato. La fresca brezza mattutina ti rinvigorisce, ma dovrai fare a meno del tuo cavallo e di tutto l'equipaggiamento per proseguire il viaggio...
Sei ancora vivo, ma sei stato completamente derubato mentre eri svenuto (Ricordati di cancellare il contenuto del tuo zaino e del tuo equipaggiamento). Non puoi fare altro che prendere atto della cosa e metterti in cammino, sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **214**.

103

Non ci credi! Non può essere vero! È talmente ridicolo che scoppi a ridere, ma il ragazzo non si scompone.

Nonostante la tua incredulità egli non si perde d'animo, ma nella sua voce noti un tono di disappunto: "Sono un *ninja*, proprio come lo sei tu".
Quest'ultima frase ti fa tornare un attimo serio. Se costui ha scoperto veramente la tua identità la tua missione sarebbe in pericolo e non ti rimarrebbe altra soluzione che ucciderlo.
Il ragazzo non sembra demordere dalle sue convinzioni. "Il mio nome è Yosuke, appartengo alla famiglia Kado. Sono uno schiavo cresciuto al servizio del mio signore e fin da piccolo mi hanno addestrato nell'arte *ninja*".
Non riesci davvero a credere che quel giovanotto così strambo possa essere un ninja. Eppure i suoi occhi sono limpidi e senza macchia. Non mostra minimamente segni di goliardia o menzogna. Possibile che ciò che dice sia vero?
A questo punto inizi ad ascoltarlo seriamente. Vedendo un tuo cambio di atteggiamento il ragazzo sorride di gratitudine.
"Poco fa ho detto che sono un ninja, ma non è proprio vero", afferma, "O meglio... lo ero, ma adesso sono diventato un *Ronin*, un rinnegato a cui il mio amato signore sta dando la caccia... Eppure, ho dovuto agire come ho fatto!", a quel punto si ferma un attimo mentre i suoi occhi si fanno tristi e acquosi. "So che non mi capirai... non sono fuggito per paura dal mio signore, sono fuggito per cercare una ragazza!".
Yosuke deve trattenersi un secondo per non piangere, ma poco dopo riprende: "Lei si chiama Sanade, ed è la figlia del mio signore".
Passa un lungo istante... "Io ho la stessa età della principessa. Siamo cresciuti insieme essendo gli unici bam-

bini all'interno del castello... e quando sono diventato un *ninja* mi hanno assegnato come sua guardia del corpo! Da qualche anno il mio paese è affetto da una grave siccità. I raccolti sono rovinati, la gente muore per le strade e il castello è in declino. Quattro lune piene fa dei misteriosi monaci si sono presentati alle porte del nostro castello e hanno detto che avevano riconosciuto in Sanade la loro Dama di Luce, colei capace di operare il miracolo e far rivivere il nostro regno".
A questo punto il ragazzo si ferma e guardandoti annuisce: "Non sono fuggito come disertore, ma sto inseguendo i monaci della setta degli Illuminati! Quelli sono falsi, impostori, sadici e sanguinari! Il loro culto è marcio... Ho provato a dirlo al mio signore Kado, ma non mi ha creduto e ho ricevuto cento frustate per la mia impertinenza. Non posso lasciare Sanade in mano a loro! Per il bene che le voglio devo ritrovarla e salvarla!". Vai al **190**.

104

La mazza ti passa vicino al volto, ma il colpo va a vuoto. Hai davanti quello che probabilmente è il capo dei briganti. Indossa un corpetto di legno e ha sul viso dei segni di ustioni. L'uomo rimane sorpreso dalla tua abilità e ciò ti consente di attaccare:

Capo Briganti
Attacco: 1d6+1
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro, vai al **182**.

105

Quando riprendi conoscenza hai dolori dappertutto (Recuperi 1d6 Punti Ferita). Ti guardi intorno e ti ritrovi in una cella stretta e umida. L'unico indumento che ti hanno lasciato è il tuo perizoma. Ti avvicini alle sbarre di ferro e, dando un'occhiata in giro, scopri che non c'è traccia di anima viva.

Se possiedi Scassinare e vuoi provare ad aprire la serratura, vai al **2**.
Se intendi attendere, vai al **319**.

106

Non hai tempo di capire cosa sta accadendo intorno a te, né chi sia quel balordo che ti ha attaccato di sorpresa durante il sonno: devi solo concentrarti sul tuo avversario e trovare un modo di liberarti dalla sua terribile presa prima che riesca a soffocarti. Tenti così di frapporre il piede tra te e il tuo nemico. Quando sei sicuro di aver trovato l'angolazione giusta, fai leva con la coscia più che puoi. La tua vigorosa muscolatura ti consente di avere la meglio e il nemico viene scagliato con un calcio potentissimo contro la parete di fondo.
A questo punto senti urlare. Ti volti e sull'uscio della porta scorgi Azumi alle prese disperate con un altro farabutto. Con un balzo salti dal letto e ti scagli in aiuto della donna! La sagoma scura, vedendoti arrivare, strattona Azumi, che finisce a terra nel corridoio e si prepara ad attaccarti con un pugnale in mano. Dovrai affrontarlo a mani nude ed evitare i suoi pericolosi affondi.

Sconosciuto 1
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro, vai al **113**.

107

Frugando tra le vesti rimedi: 2 *Shuriken*, 1 Garrotta, 1 Corda, 1 Acciarino con pietra focaia, 1 Rotolo di pergamena, 6 Monete d'oro (segna tutto quello che vuoi prendere ricordandoti che lo spazio nel tuo zaino è limitato a 10 oggetti). Inoltre, se ti occorre, puoi prendere una delle *katane* appartenute ai ninja.

Se possiedi Leggere/Scrivere e vuoi leggere la pergamena, vai al **265**.
Altrimenti abbandoni i corpi ai corvi e ti allontani a passi veloci. Vai al **49**.

108

Nonostante qualche ferita bruci, non puoi fermarti a tamponarle. Corri in mezzo alla ricca vegetazione senza un attimo di respiro e senza risparmiarti. Non ti volti mai indietro e sai benissimo che stai lasciando vistose tracce che i tuoi inseguitori potrebbero benissimo seguire, ma non te ne preoccupi: non ne hai il tempo! Dopo un lungo percorso nel sottobosco riemergi dalla vegetazione e ti ritrovi a seguire il corso del fiume che hai visto in precedenza. Il fiume ora si è allargato pa-

recchio e risulta un'impresa difficile attraversarlo, in quanto potresti rischiare di venir trascinato via dalla corrente.

Se intendi comunque provare, vai al **303**.
Altrimenti, vai al **347**.

109

Lo sguardo del cavaliere è minaccioso mentre i suoi occhi scintillano pronti a infiammarsi. La tua memoria non ti inganna: è il capitano delle guardie. Sei quasi sicuro che l'uomo ti abbia scoperto e se così fosse non avresti altra scelta che gettare la maschera e attaccare, ma proprio mentre stai valutando la situazione senti l'uomo rimproverarti apertamente: "Soldato, che modo di presentarsi è questo di fronte ad un tuo superiore?", ti dice e, indicando il tuo abbigliamento scombinato, aggiunge: "Passerai tre giorni di rigore e ti verrà dimezzata la razione giornaliera di cibo".
Dopo la sfuriata il capitano delle guardie si allontana trascinando con sé il suo cavallo, mentre tu tiri un sospiro di sollievo. Fortunatamente avevi lasciato solo la maglia fuori dai pantaloni e ti sei beccato una punizione.
Senza perdere altro tempo indietreggi lentamente finché non arrivi all'ingresso, e proprio quando le porte si chiudono esci e ti allontani il più velocemente possibile, entrando nel bosco adiacente alla caserma e facendo perdere subito le tue tracce. Vai al **22**.

110

Riesci ad afferrare le briglie prima che il cavallo possa fuggire e con un balzo esperto riesci a montare in sella al destriero, ma domarlo appare una missione difficile. Ci vuole tutta la tua pazienza e forza per tenerlo a bada. La tua tenacia ti premia e, qualche minuto dopo, l'animale si calma: finalmente sei pronto a raggiungere il villaggio di Ymayall! Vai al **195**.

111

Dopo essere salito al secondo piano della locanda, prosegui lungo il corridoio fino a quando non raggiungi la porta dell'ultima stanza. Con un calcio ben assestato la porta si apre proprio quando senti alle tue spalle i passi pesanti dei tuoi inseguitori. Quando sei nella stanza individui subito una finestra: avvicinandoti la apri e dai un'occhiata all'esterno. Il piazzale antistante appare vuoto. Potresti tentare di saltare per poi scomparire furtivamente tra i vicoli, tuttavia potresti anche arrampicarti sul tetto e seminare i tuoi inseguitori saltando da un edificio all'altro. Hai poco tempo per decidere, entro pochi secondi i samurai varcheranno la soglia della stanza e ti daranno battaglia.

Se possiedi Acrobazia e vuoi saltare dalla finestra, vai al **241**.
Se possiedi Arrampicarsi e vuoi salire sul tetto, vai al **85**.
Altrimenti, sei costretto ad arrenderti, vai al **83**.

112

Quando entri sei investito da odori di ogni sorta: letame, alcool, ma, soprattutto, il fumo delle pipe che ti penetra negli occhi e nel naso provocandoti un gran fastidio alla respirazione. Per il futuro prometti a te stesso di non entrare più in un posto del genere, nel frattempo non potendo fare altrimenti decidi di restare. Il tuo ingresso non è passato inosservato, anzi, come forestiero sei stato soppesato subito al primo sguardo. Anche se tutti fanno finta di non prestarti attenzione seguono ogni tua minima mossa per paura che tu possa essere un brigante.

Mentre alcuni ballano al centro della sala senza preoccuparsi di sbattere contro i tavoli disposti intorno a loro, altri cantano, suonano o sono immersi nei propri pensieri. In un angolo quattro uomini si sfidano animatamente nel lancio dei coltelli contro un bersaglio di paglia.

Se vuoi giocare al tiro di coltelli, vai al **221**.
Se vuoi avvicinarti al bancone dell'oste, vai al **29**.

113

Non hai tempo di gioire, né di abbassare la guardia. Il secondo uomo, quello che stava cercando di strangolarti mentre dormivi nel letto, si è ripreso e adesso ti sta caricando.

Sconosciuto 2
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro, vai al **66**.

114

Da un volo così alto, Sanade potrebbe finire per sfracellarsi al suolo, così senza indugi ti lanci in suo soccorso. La tua abilità nei salti è straordinaria e riesci ad intercettare la ragazza prima che raggiunga terra, salvandola da morte certa. Velocemente ti avvicini a Yosuke, il quale è talmente pietrificato da non riuscire più a parlare né a muoversi. "È viva?", balbetta, intimorito di conoscere la risposta. Guardi la ragazza e annuisci: "Sì, è solamente svenuta. Si riprenderà presto!".
Intanto, dall'alto, giungono le voci dei monaci che, dopo aver scoperto la vostra presenza, inveiscono e vi maledicono. Consegni la ragazza svenuta nelle mani di Yosuke e suggerisci: "Andiamocene in fretta da questo posto.". Vai al **326**.

115

Rifiuti di cedere le tue armi e quindi ti viene negato il permesso di entrare nei bagni caldi. Non ti resta che abbandonare quel luogo e tornare a visitare la città, ma quando stai per uscire assisti ad una scena deprimente: due samurai stanno malmenando e inveendo contro un paggio. Si tratta di un ragazzo di umili origini che gene-

ralmente si trova al servizio di un nobile come servo. Non sai cosa sia accaduto, ma il povero ragazzo è steso a terra con la faccia sanguinante mentre uno dei due samurai lo sta prendendo a vergate. L'altro guarda divertito la scena e ogni tanto scoppia a ridere di gusto. Al suo fianco un cane da caccia mostra i denti e fissa con sguardo minaccioso il giovane. Cosa fai?

Ignori la scena e ti dirigi verso una locanda: vai al **244**.
Oppure intervieni in soccorso del paggio: vai al **349**.

116

Il battente si apre lentamente e nella stanza entra una figura slanciata e graziosa. La persona non ha nemmeno il tempo di rendersi conto di ciò che sta accadendo che tu le salti addosso con una violenza selvaggia. La forza dei tuoi muscoli è impressionante e la figura viene sbattuta violentemente contro la porta. Ti accorgi che si tratta di una donna, ma potrebbe rappresentare una minaccia. Così con una mano le tieni il polso, mentre con l'altra le stringi il collo tenendola sospesa a qualche centimetro da terra. Un movimento brusco e le sue ossa si spezzerebbero.... Cosa vuoi fare?

Lasci la presa e la lasci andare, vai al **172**.
Le spezzi il polso e le rompi il collo, vai al **254**.

117

Il tuo *shuriken* raggiunge il bersaglio alla testa. Il bandito crolla a terra, ma la sua morte terrorizza la giovane

acrobata e la fa gridare così forte da richiamare l'attenzione degli altri briganti, che si accorgono della morte del loro compagno, saltano dal carro e si guardano intorno. Ormai sei costretto ad uscire allo scoperto e combattere, così impugni la tua arma e ti lanci all'attacco.

Brigante 1	Brigante 2
Attacco: 1d6+1	Attacco: 1d6+1
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se vinci, vai al **345**.

118

Il combattimento si fa impegnativo e serrato. La pioggia torrenziale, inoltre, rende tutto più difficile. Sei costretto a combattere impugnando la tua arma con l'unica mano libera, mentre con l'altra devi aggrapparti forte ad una roccia sporgente per non scivolare nel vuoto. Ed ecco che il pavimento ai tuoi piedi comincia a fremere sotto il peso della tigre... Non hai tempo di rendertene conto che in pochi attimi sia tu che l'animale vi ritrovate a volare oltre il costone. La caduta che ti aspetta potrebbe essere l'ultima cosa che ricorderai...

Se appartieni alla Scuola della Tigre o dell'Orso e possiedi Schivare, vai al **26**.
Se appartieni alla Scuola dell'Airone, del Cobra o dello Scorpione e possiedi Acrobazie, vai al **181**.
Altrimenti, vai al **19**.

119

La locanda è molto grande ed è anche molto frequentata. Fortunatamente trovi un posto isolato dove poter sederti tranquillo e riflettere un pochino su tutto il tuo viaggio e su ciò che ti è accaduto finora. Sei consapevole che la parte difficile dovrà ancora arrivare: chissà quanti altri pericoli dovrai superare e quanti altri nemici dovrai affrontare, ma almeno adesso potrai stare un po' tranquillo. Mentre rifletti mandi giù bocconi di stufato caldo e qualche sorso di una dolce bevanda fermentata (Tira 1d6. Il risultato sono i Punti Ferita che recuperi). Un'ora più tardi però arrivano i guai... La porta si spalanca fragorosamente e il silenzio cala improvviso quando all'interno piombano quattro samurai armati di *katane*. Hai subito capito che si tratta degli sgherri del ragazzo a cui hai dato una lezione. Gli uomini si guardano intorno, poi ti individuano e si avvicinano minacciosi. Intanto la locanda si svuota velocemente, nessuno degli avventori vuole andarci di mezzo e alla fine rimanete solo voi cinque. Cosa vuoi fare?

Se vuoi affrontare uno ad uno i samurai, vai al **191**.
Se preferisci darti alla fuga, vai al **3**.

120

Mantenendo la calma e con grande indifferenza svolti l'angolo del corridoio fingendo di possedere una certa familiarità con quel luogo. Le due guardie ti passano vicine e sono talmente prese nei loro discorsi che non ti rivolgono nemmeno uno sguardo. Ora puoi proseguire senza intoppi e poco dopo raggiungi un ampio atrio che

dà sul cortile esterno. Il cortile ha una forma rettangolare ed è recintato da mura che convergono al centro nel quale si trova una grande porta rinforzata: oltre quella porta c'è la tua libertà!
La sorveglianza è minima: qualche guardia passeggia sui muri, mentre altre si trovano in un angolo al riparo dal sole a chiacchierare. Raggiungere la porta e scappare non appare un'impresa impossibile. Vai al **222**.

121

Sconfitto anche il capo della banda non ti resta che dedicarti all'ultimo superstite. Appena ti volti ti accorgi che di lui non c'è più traccia! Evidentemente è fuggito a gambe levate non volendo fare la fine dei suoi compagni. Nonostante l'inconveniente non ti è andata tanto male e decidi di dare un'occhiata tra le vesti dei due corpi, trovando 1 acciarino con pietra focaia, 2 razioni alimentari, 1 fune di canapa, 2 dadi da gioco (occupano uno spazio), 4 monete d'oro.
Prendi tutto ciò che vuoi (Ricordati di aggiornare la scheda), tanto sei sicuro che a loro non occorreranno più. Vai al **289**.

122

Ti rimetti in viaggio e ti addentri nel cuore del bosco. Un paio di ore più tardi raggiungi un piccolo fiume nel quale alcuni uccellini si abbeverano. Seduto sulla riva, a venti metri dalla tua posizione, scorgi la sagoma di un anziano che è tutto intento a pescare. Non puoi vederlo in viso perché l' uomo ti sta dando le spalle, ma sicura-

mente non rappresenta una minaccia. Dovendo passare da quella parte puoi fermarti a salutare l'uomo (vai al **362**), oppure puoi proseguire senza disturbarlo (vai al **22**).

123

Ringrazi il giovane Yosuke per essersi preso cura di te la sera precedente mentre eri svenuto, ma riguardo il poter salvare la principessa Sanade purtroppo devi scusarti e tirarti indietro. Non hai molto tempo a disposizione e devi portare a termine la tua missione. Il ragazzo capisce quello che intendi dire e ti augura buona fortuna per il futuro. Inoltre è sicuro che un giorno vi rincontrerete, magari da buoni amici o come avversari...
Col sorriso sulle labbra ti avvii verso Shenghen. Vai al **354**.

124

Ti scagli contro i due briganti che, nel frattempo, stanno tentando di buttare giù la porta di un'abitazione. Lanci un terribile urlo di guerra attirando la loro attenzione e i nemici hanno appena il tempo di difendersi che già gli sei addosso:

Brigante 1	Brigante 2
Attacco: 1d6+1	Attacco: 1d6+1
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **150**.

Yosuke sembra disposto a risponderti: "Lei si chiama Sanade ed è la figlia del mio signore. Siamo cresciuti insieme essendo gli unici bambini all'interno del castello... e quando sono diventato un ninja mi hanno assegnato come sua guardia del corpo! Ma da qualche anno il mio paese è affetto da una grave siccità. I raccolti sono rovinati, la gente muore per le strade e il castello è in declino. Quattro lune piene fa dei misteriosi monaci si sono presentati alle porte del castello e hanno detto che avevano riconosciuto in Sanade la loro Dama di Luce, colei capace di operare il miracolo e far rivivere il nostro regno".
A questo punto il ragazzo si ferma e guardandoti annuisce: "Sì, esatto. Sto inseguendo proprio i monaci Illuminati che hai incontrato poco fa! Quelli sono falsi, impostori, sadici e sanguinari! Il loro culto è marcio... Ho provato a dirlo al mio singore Kado, ma non mi ha creduto e ho ricevuto cento frustate per la mia impertinenza. Non posso lasciare Sanade in mano a loro! Per il bene che le voglio devo ritrovarla e salvarla, anche a costo della mia vita!".
Sanade deve essere la ragazza dallo sguardo triste che hai visto sulla portantina. Dal racconto del ragazzo sembra che il suo destino sia funesto. Ma sarà vero?
Decidi che vuoi saperne di più su questi monaci e domandi a Yosuke di darti altre spiegazioni. Il ragazzo ti accontenta: "Appartengono ad una setta degli Illuminati. Sanno sfruttare lo spirito interiore per sottomettere e distruggere l'avversario. Particolarmente temibile il loro capo, Tanaka, un vero demonio. Ha letteralmente massacrato una banda di dodici banditi con una sola mano e

senza mai spostarsi di un passo. L'ho visto con i miei occhi... è stato impressionante! Non credevo che al mondo esistesse un simile mostro!".
Nonostante appaia incredibile come storia, non sembra che il ragazzo ti stia mentendo... Ma se le cose stanno veramente come dice dubiti che possa avere qualche speranza affrontando da solo quei nemici. Sicuramente tu sei l'uomo più adatto per aiutarlo nell'impresa, ma d'altro canto è anche vero che non puoi rinunciare alla tua missione. Che fare?

Se intendi aiutare Yosuke, vai al **173**.
Se preferisci pensare alla tua missione, vai al **139**.

126

A piccoli passi lasci l'edificio principale, poi raggiungi il cortile e infine oltrepassi le porte della tua scuola senza voltarti a guardare indietro, mentre l'edificio si fa sempre più piccolo man mano che ti avvii lungo la strada. Non vuoi pensare che sia l'ultima volta che rivedrai la tua scuola e il tuo maestro. Sai benissimo che la missione che ti aspetta non sarà affatto facile e che potrai perdere la vita da un momento all'altro, ma in cuor tuo sei certo che tornerai a casa un giorno o l'altro. Vai al **355**.

127

Hai un'ora e mezza di tempo per fare un sopralluogo veloce e tornare al nascondiglio a riferire a Yosuke i risultati della tua ricerca. Arrivi alle spalle del tempio,

ma ti tieni ad una distanza di sicurezza di almeno 200 passi. La prudenza non è mai troppa, soprattutto nelle missioni esplorative. Potresti essere visto da qualche ronda oppure incappare in qualche trappola nascosta proprio per i rompiscatole che osano troppo. Ti muovi con passo sostenuto tra il fogliame e ti sposti di ombra in ombra, cercando di diventare il più possibile un tutt'uno con l'ambiente che ti circonda. Dopotutto sei un ninja e hai imparato i rudimenti dell'arte di mimetizzarsi, anche se devi ancora farne di strada prima di possedere un'abilità simile vera e propria. Ti fermi ogni tanto per ascoltare i rumori della foresta e assicurarti che non vi siano minacce in agguato. Quando la vegetazione ti offre la possibilità di osservare bene il tempio scopri che esso non è circondato da mura o fortificazioni. Tuttavia la sua base è immensa e la torre che da essa prende vita si erge alta e minacciosa quasi volesse raggiungere il cielo. La torre va restringendosi man mano che raggiunge l'alto, quasi a formare un cono. Alla base dell'edificio vi è una porta a cui si accede mediante una scalinata di almeno 50 scalini. La porta appare sbarrata e due fiaccole esterne ai lati rivelano la presenza di due monaci. Le guardie sono dotate di due alabarde e sono immobili nei loro posti come se fossero statue di pietra. Dalla tua posizione è difficile vedere altro, avresti bisogno di avvicinarti, ma dovresti uscire dal fogliame e potresti venire visto a tua volta dalle guardie. Meglio non rischiare. Resti in attesa qualche altro minuto, giusto per scoprire qualcos'altro che può tornarti utile, ma non succede nulla. Così decidi di tornare indietro. Vai al **169**.

Riduci in mille pezzi i corpi dei monaci zombie e Yosuke fa lo stesso. Ai vostri piedi giacciono tronchi, teste, gambe e braccia sparpagliati in un mare di sangue e l'unico colpevole di tutto ciò è Tanaka e la sua magia nera. Ormai è rimasto solo e voi siete in due: sconfiggerlo non dovrebbe essere difficile.
Vedendo i suoi compagni morti Tanaka tuona: "Pazzi! Avete osato sfidare i seguaci di un dio... Qui al Tempio della Mezza Luna Rossa troverete la morte!". Aprendo le braccia al cielo minaccia: "Non riuscirete a fermare l'ascensione della Dama di Luce! Non riuscirete a impedire il suo sacrificio!".
In quel momento una forte scossa scuote le fondamenta del tempio e dal pozzo alle vostre spalle giunge uno strano verso stridulo e terrificante. Qualcosa di inumano si cela nelle profondità oscure del pozzo e sta per uscire allo scoperto.
"Il mio signore Ophilios si è svegliato e voi miserabili che avete osato interrompere la cerimonia dell'ascensione subirete la sua ira! L'ira di un dio!".
Tanaka ride di gioia nell'osservare le espressioni di sconcerto dipinte sulle vostre.
Guardi Yosuke preoccupato: di quale orribile creatura sta parlando? Cosa dovrete prepararvi ad affrontare? Ben presto i vostri dubbi ottengono risposta. Un essere serpentiforme dall'enorme testa schiacciata e con delle corna appare alle spalle di Tanaka e vi osserva.
Non hai mai visto un mostro del genere e non riesci ancora a credere all'esistenza di una creatura simile.
Tanaka, con voce carica di odio, si rivolge al serpente e ordina: "Grande Dio della terra Ophilios, questi esseri

immondi hanno provato ad impedire il sacrificio... mostrate loro la vostra forza facendone un sol boccone!".
A quelle parole il serpente alza la testa e voi capite di dover affrontare un essere al di là delle vostre possibilità, ma accadde qualcosa di imprevisto. Le fauci del serpente si aprono e si chiudono tranciando di netto il corpo di Tanaka, il suo fedele servo.
La tua mente si offusca di domande, ma qualcosa di veramente incredibile deve ancora succedere. Dopo aver inghiottito metà corpo di Tanaka il serpente vi osserva e sibila: "Non sopporto gli umani che credono di poter dare ordini ad un dio!".
Le tue gambe tremano di paura. Non puoi aver udito il serpente parlare: questo è troppo! Non hai tempo da perdere in pensieri, la tua mente deve essere libera per affrontare il tuo avversario. Ophilios non ha intenzione di lasciarvi scappare né di lasciarsi sfuggire Sanade, la sua offerta.
Yosuke, nel frattempo, riesce a mettere in salvo la ragazza riparandola dietro una parete di roccia. Subito dopo ti affianca armato della sua *ninjato*, pronto ad aiutarti a sconfiggere anche questo temibile avversario.
(Procedi in questo modo: tu conduci il primo attacco, poi è il turno di Yosuke. Yosuke attacca lanciando 1d6+2. Se riuscite a ferire Ophilios, sottraete i danni dai suoi Punti Ferita. Se Ophilios sopravvive all'attacco, si scaglia contro di te e sei costretto a difenderti. Se sei ancora vivo, ricomincia daccapo come descritto).

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 40

Quando i Punti Ferita di Ophilios scendono a 30, vai al **280**.

129

Nei minuti che seguono assistete con attenzione ad ogni mossa dei monaci, ma pochi secondi dopo un boato vi raggela il sangue. Una scossa violenta fa tremare il pavimento del tempio, mentre dalle profondità del pozzo giungono strani sibili. Qualcosa di inumano e mostruoso si cela nell'oscurità del pozzo. Per Yosuke è troppo, sentendo che la vita di Sanade è in pericolo esce allo scoperto e si getta contro uno dei monaci. Cogliendo il monaco alla sprovvista, l'uomo non ha il tempo di reagire quando il ragazzo, preso da una rabbia furente, lo alza e lo getta di peso oltre il parapetto facendo precipitare nel vuoto, sotto lo sguardo dei presenti.
"Maledetti! Lasciate libera Sanade!", urla Yosuke dopo aver interrotto bruscamente la cerimonia religiosa.
Il capo degli Illuminati ordina immediatamente di bloccare Yosuke e, in men che non si dica, il ragazzo si trova circondato da quattro nemici.
Devi intervenire subito! Cosa fai?

Se hai uno *shuriken* e vuoi lanciarlo contro un monaco, vai al **135**.
Altrimenti, se non ce l'hai o non vuoi lanciarlo, esci allo

scoperto e con arma in pugno ti butti nella mischia, vai al **293**.

130

La povera creatura si accascia a terra senza vita. Aveva scelto male il suo avversario, purtroppo non poteva immaginare che tu fossi un ninja tanto abile. Ad ogni modo sei sopravvissuto al tuo primo scontro reale, ma non hai tempo di gioire: dalla boscaglia compaiono due sagome. Uno dei due ha una brutta cicatrice in viso mentre l'altro più alto e snello stringe tra i pugni due rozzi coltelli. Sono dei briganti! Probabilmente stavano dando la caccia al cinghiale ed è per questo motivo che la bestia ti aveva attaccato. Quest'ultimo ti lancia un'occhiata compiacente poi, indicando il cadavere del cinghiale, esclama: "Ehi, amico! Ci hai fatto un gran piacere... quella dannata bestia correva come il demonio! Non ti dispiace se la portiamo via con noi, vero?". Cosa fai?
Acconsenti alla loro richiesta, vai al **341**.
Afferri la tua arma e li affronti, vai al **308**.

131

E così, finalmente, sei pronto a partire. Dopo esserti preparato adeguatamente al viaggio che ti aspetta ti viene offerta la possibilità di poter prendere un cavallo dalle stalle.

Se hai intenzione di prendere un cavallo, vai al **383**.
Altrimenti, se vuoi viaggiare a piedi, vai al **126**.

132

Appena ti trovi un passo avanti all'uomo fai partire il tuo Colpo d'Ala Rovescio. La velocità e la perfezione dell'esecuzione ti consentono di cogliere impreparato il tuo avversario e di colpirlo sotto il mento. La potenza del colpo è tale che il carceriere cade a terra svenuto. Vai al **350**.

133

Mentre stai riflettendo sulla povertà che dilaga nei villaggi del tuo paese raggiungi l'angolo della bettola quando la porta si spalanca all'improvviso. Ti fermi in stato di allerta pronto ad affrontare qualsiasi nemico e, poco dopo, fa la sua comparsa una figura massiccia. Più che muscoloso si tratta di un uomo veramente grasso e dal suo ancheggiare si direbbe anche molto ubriaco. L'uomo rutta rumorosamente ed è talmente intontito che non ti nota nemmeno. Quindi, girandosi di spalle, si allontana verso il retro dell'edificio lasciando dietro di sé un terribile puzzo di alcool che ti fa nauseare. Evidentemente ha bevuto troppo e sta andando a smaltire...
Dall'interno della bettola giungono voci e canti popolari. Non puoi saperlo con certezza, ma ritieni che ci siano almeno una decina di persone.
In un attimo ti trovi di fronte a due possibili strade: approfitti dell'uomo sovrappeso per tramortirlo e derubarlo (vai al **193**), oppure entri e mischiandoti agli altri avventori cerchi di racimolare informazioni o qualcosa di più (vai al **112**)?

134

Prima che tu riesca a raggiungere la porta avverti distintamente un altro scricchiolio... Allora non è solo frutto della tua fantasia! C'è davvero qualcuno nel corridoio... Nello stesso tempo senti qualcosa tentare di aprire la serratura: sembra proprio che tu stia per avere una visita notturna. La situazione non ti piace affatto e, preparandoti al peggio, afferri la tua arma sfruttando quei pochi secondi che ti restano per riflettere sul da farsi. Puoi tirare il pomello e aprire di scatto la porta prendendo di sorpresa l'intruso (vai al **142**), oppure ti acquatti contro la parete e attendi che l'intruso entri per coglierlo di sorpresa (vai al **165**).

135

Lo *shuriken* raggiunge uno dei monaci colpendolo in fronte e facendolo stramazzare al suolo. Yosuke riesce così ad avere le spalle coperte e ad estrarre la sua *ninjato* mettendosi in posizione di difesa. Nel frattempo ti precipiti nella mischia impugnando la tua arma. Uno dei monaci più vicini si volta e si prepara ad affrontarti.

Monaco Guerriero
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **282**.

136

Uno per volta vi arrampicate velocemente finché raggiungete la finestra (Se hai utilizzato una corda con rampino li recuperi entrambi). All'interno vi ritrovate in una tromba di scale che portano, a sinistra, verso il secondo piano e, a destra, scendono al primo. Vi guardate indecisi sul da farsi, ma il grido di una donna provenire dal secondo piano richiama la vostra attenzione. Yosuke la riconosce e a quel punto cominciate a salire... Vai al **284**.

137

Attendi con pazienza che il suono dei tamburi si allontani e aspetti di poterti avvicinare all'ultimo dei contadini che seguono la processione con tanto fervore. Ti accosti all'uomo e tenti di estorcergli qualche informazione riguardo ciò che hai visto. L'uomo è talmente esaltato che sembra fuori di sé. "Lei è la Dama di Luce! La nostra dea" - ride di gioia e, prima di sfuggirti via, urla: "Grazie ad essa finalmente la siccità delle nostre terre sarà scacciata via... Noi le rendiamo grazie osannandola! Viva la Dama di Luce!".

Il solito pazzo esaltato, pensi, anche se hai la sensazione che qualcosa non sia come appare. Quei monaci emanavano un'inquietante aura...

La tua è una sensazione destinata a sparire nel breve volgere di qualche minuto. Dopotutto non sono affari tuoi, pensi, mentre guardi sparire in lontananza la processione e i suoni di tamburi e sonagli si fanno sempre meno distinguibili.

Se hai Ascoltare Rumori, vai al **398**.
Altrimenti riprendi il cammino verso Shengen, vai al **354**.

138

Dopo aver legato il cavallo ad un ramo robusto, sistemi un piccolo giaciglio ai piedi di un albero dove potrai dormire riparato dal vento gelido della notte. La notte scende senza luna né stelle e passano alcune ore...

Se hai Ascoltare Rumori, vai al **25**.
Altrimenti, vai al **220**.

139

Non hai molto tempo a disposizione e devi portare a termine la tua missione. Il ragazzo capisce profondamente quello che intendi dire e ti augura buona fortuna per il futuro. È sicuro che un giorno vi rincontrerete, magari da buoni amici o come avversari...
Col sorriso sulle labbra ti avvii verso Shenghen. Vai al **354**.

140

Sperando che non sia troppo tardi per salvare la principessa, della quale ancora non sapete esattamente la sorte, ti rendi conto che vi aspetta un'impresa disperata. Dopo aver discusso altri piccoli dettagli, concludete che sarebbe meglio riposare almeno finché non si presenti l'occasione per agire.

Yosuke lascia a te la decisione dei turni di guardia. Cosa decidi?

Vuoi essere tu a fare il primo turno di guardia, vai al **203**.
Altrimenti lasci che ci pensi Yosuke, vai al **20**.

141

Ti sei battuto valorosamente e, benché fosse assai difficile affrontare tre nemici insieme, sei riuscito ugualmente a sopraffarli. Evidentemente sei proprio degno del titolo di *ninja*. Perquisendo i cadaveri trovi: 2 torce; 1 acciarino con pietra focaia; 1 boraccia per l'acqua; 2 razioni alimentari; 4 monete d'oro (Se intendi prendere 1 o più oggetti ricordati di segnarlo nella tua scheda). Senza ulteriori indugi prosegui il tuo viaggio. Vai al **313**.

142

Il tuo gesto coglie impreparato l'intruso. Spalanchi la porta e ti trovi di fronte ad una sagoma nera che lascia intravedere solamente gli occhi. Hai un momento di esitazione: sei faccia a faccia con un *ninja*! Questo gesto, però, ti costa caro. Il *ninja* non perde tempo e ti colpisce piantandoti nella spalla sinistra il suo *kunai* (Perdi 2 Punti Ferita). Se sei ancora vivo, l'oscurità e la sorpresa di averlo scoperto hanno influito sulla sua mira, perciò non è riuscito a trafiggerti il cuore, ma c'è andato molto vicino.
Non puoi certo dargli un'altra occasione, quindi tenti di

colpirlo con la tua arma. Il *ninja* è veramente svelto e riesce ad estrarre la sua *ninjato* un secondo prima che il tuo fendente lo tagli in due parti. Ora vi trovate in una posizione di stallo e non vi resta che combattere fino all'ultimo sangue.

Ninja
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Resistenza: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **144**.

143

Avanzare lungo il costone di roccia diventa sempre più difficile, ma ti sforzi al massimo per tenerti aggrappato e non scivolare. Ed ecco che, dopo una decina di metri, finalmente, i tuoi sforzi stanno per essere premiati. Individui, infatti, nella parete una rientranza riparata dal freddo e dalla pioggia dove puoi fermarti a riposare qualche ora prima di riprendere il viaggio. Accade, però, un imprevisto. Quando sei sul punto di girare l'angolo ti accorgi che si tratta della tana di una pericolosa tigre dai denti a sciabola. L'animale non è per nulla contento della tua intrusione e lancia un ringhio minaccioso che si propaga nell'aria. Dopodiché si alza in piedi e punta dritto nella tua direzione. Ti trovi nelle condizioni peggiori per affrontare un combattimento, ma non vuoi certo diventare la cena dell'animale. Estrai la tua arma senza esitazioni e ti prepari ad affrontarlo, nonostante il rischio di precipitare nel vuoto.

Tigre dai Denti a Sciabola
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se vinci lo scontro in 3 round o meno, vai al **76**.
Altrimenti, vai al **118**.

144

Le viscere del ninja si spargono su tutto il pavimento. Avresti voluto evitare questo scontro o, almeno, avresti voluto lasciarlo in vita per fargli delle domande, ma hai combattuto per salvare la tua vita. Il resto non ha importanza, anche se sei particolarmente sorpreso di questo attacco. Come mai un ninja ti voleva morto? Chi era? E chi lo ha mandato? Sono domande a cui non riuscirai tanto presto a dare risposta. Mancano poche ore all'alba e non hai altro posto dove andare così, dopo aver trascinato il cadavere nella stanza ed esserti assicurato che non ci siano altri suoi compagni, frughi tra le sue vesti e trovi: 4 *Shuriken*, 1 Acciarino, 1 Cannocchiale, 2 Monete d'oro (Se vuoi prendere qualche oggetto ricordati di segnarlo nella tua scheda). Dopodiché cerchi di dormire un po', ma sempre restando all'erta. Vai al **266**.

145

Nel momento in cui lanci il tuo attacco Colpo di Frusta, Nojiiro fa roteare le braccia creando intorno a sé un vuoto d'aria. Il tuo colpo attraversa il vuoto e viene di-

storto da una forza misteriosa, come se una raffica di vento avesse deviato il tuo braccio. Come è possibile? Hai appena il tempo di sentire Nojiiro esclamare: "Oh, la perfida Scuola della Tecnica del Cobra! Devi essere un tipo in gamba anche se padroneggi la tecnica di una scuola inferiore!", e senza nemmeno sfiorarti fende velocemente l'aria con i suoi palmi. In un secondo il tuo corpo viene sferzato da una decina di colpi invisibili che ti feriscono e provocano dei tagli sulle spalle, sulle braccia e sulle gambe (Tira 1d6-2 il risultato indica quanti Punti Ferita perdi).
"Tecnica Superiore dell'Aria: Lame d'Aria!", sul viso di Nojiiro compare un sorriso di soddisfazione. Il suo gracile aspetto di anziano nasconde in realtà l'animo di un possente guerriero.
Dopo esserti ripreso, Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

146

Ti dividi con Yosuke e lasci a lui il compito di perlustrare la zona est della sala, mentre tu strisci rasente alla muro alla tua destra tenendo sotto controllo contemporaneamente l'ingresso alle vostre spalle e il resto della sala. Alcune pitture sulle pareti mostrano scene di strane processioni e di una creatura particolarmente orribile. Sembra un lungo e gigantesco serpente cornuto a cui i monaci del tempio pare si inchinino per venerarlo come fosse una divinità. Probabilmente, rifletti, aveva ra-

gione Yosuke ad affermare che la setta degli Illuminati nasconda propositi malvagi.
Quando raggiungi la parete di fondo cerchi possibili indizi che ti suggeriscano la presenza di una porta nascosta o di un passaggio segreto. *Tenta la Fortuna*! Tira 1d6:

Se esce un numero dispari, vai al **332**.
Altrimenti, vai al **356**.

147

Ferisci a morte il gigantesco troll, il quale crolla a terra riversandosi in una pozza di sangue nero. Lo scontro è stato impegnativo e ti ha fatto perdere minuti preziosi. Prosegui nel tuo cammino finché, alle prime luci del crepuscolo, raggiungi il villaggio che si trova a valle. Un indicazione recita la scritta: Shenghel. Sei allo stremo delle forze e affamato e l'unica cosa che vorresti adesso è trovare una locanda dove poterti sdraiare in un letto caldo e comodo. Vai al **354**.

148

Se Ophilios ha subito 4 punti danno o meno, vai al **271**.
Se ne ha subiti 5 o più, vai al **224**.

149

Il sentiero che hai preso serpeggia intorno alla montagna e, a poco a poco, in lontananza intravedi i tetti di un villaggio che sorge a valle. Prima che tu possa ral-

legrarti, scopri tra la neve delle gigantesche orme. A guardar bene le impronte sono recenti quindi chiunque sia passato di là deve trovarsi ancora nella zona. Dopo aver estratto la tua arma, procedi con molta circospezione, prestando attenzione ad ogni minimo rumore sospetto. Quando sei sul punto di svoltare un angolo, scopri a chi appartenevano quelle orme di dimensioni così esagerate. Un troll delle nevi si trova a pochi metri da te e, per tua sfortuna, sta riposando proprio sul sentiero, dove devi passare.

Se hai Muoversi Silenziosamente, vai al **377**.
Altrimenti, vai al **223**.

150

I cadaveri dei due briganti giacciono a terra privi di vita, quindi rivolgi lo sguardo altrove. Il tuo combattimento non è passato inosservato e ha destato l'attenzione di altri briganti nelle vicinanze. Incitati dall'uomo a cavallo, che ha tutta l'aria di essere il loro capo, altri due banditi sopraggiungono alle sue spalle e si gettano verso di te brandendo delle asce da boscaiolo.

Se hai uno *shuriken* e vuoi usarlo, vai al **82**.
Altrimenti vai al **297**.

151

La tua intenzione è di prenderlo lateralmente così da trovarti in una posizione di vantaggio e poter vincere l'incontro, ma quando sei abbastanza vicino a Nojiiro,

l'uomo si getta a terra e utilizzando la forza delle braccia gira su se stesso creando con le gambe all'aria una specie di mulinello. La sua difesa è impenetrabile e il suo contrattacco troppo veloce per permetterti di adeguarti. Il tuo attacco è respinto e tu finisci a terra (Tira 1d6-2 il risultato indica quanti Punti Ferita hai perso).
Scuoti la testa incredulo. Hai di fronte un avversario davvero temibile.
Nojiiro però ti sorprende ancora una volta quando, avvicinandosi lentamente, ti aiuta ad alzarti. Sostieni per qualche secondo il suo sguardo dopodiché accetti con gratitudine.
Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi con te per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

152

Precedi Yosuke e avvicinandoti il più possibile ai bordi del bosco. Dalla tua posizione non è difficile lanciare gli *shuriken* e colpire i due monaci, ma dovrai essere così veloce da lanciarli nell'attimo stesso in cui sbucherai dai cespugli altrimenti loro avranno la possibilità di scoprire che si tratta di una trappola e difendersi o nel peggiore dei casi, potrebbero chiamare soccorsi.
Quando sei pronto dai la conferma a Yosuke che si avvia verso il sentiero che porta dritto all'entrata del tempio. Dalla tua posizione tieni d'occhio i movimenti dei due guardiani e, nello stesso tempo, segui i passi di Yosuke. Qualora qualcosa dovesse andare storto dovrai sfruttare il vantaggio sorpresa per difendere la re-

troguardia e permettere a Yosuke di mettersi in salvo.
Con grande stupore, invece, il vostro piano prosegue senza intoppi. I due monaci guardiani avvistano la sagoma di Yosuke avvicinarsi, ma restano in attesa di vederlo più da vicino. Il piano sta prendendo una piega migliore del previsto. Se Yosuke riuscirà ad avvicinarsi maggiormente potrebbe saltare addosso ad uno dei due permettendoti di eliminare senza difficoltà l'altro.
Ed ecco il primo intoppo. A non più di una ventina di metri dalla scalinata uno dei guardiani lascia la propria posizione e corre verso Yosuke, il quale continua a camminare facendo finta di nulla.
Il monaco si avvicina a Yosuke, ma non riesci ascoltare ciò che gli sta dicendo. Sembra quasi che intenda allontanarlo, ma Yosuke fa scivolare tra le mani qualcosa che brilla nel buio e ti rendi conto che ha appena piantato nello stomaco del monaco un *kunai*. Non ti resta che entrare in azione prima che l'altro monaco se ne accorga. Esci allo scoperto e lanci il tuo *shuriken*.

Se possiedi Muoversi Silenziosamente o Nascondersi nell'Ombra, vai al **166**.
Altrimenti, vai al **230**.

153

Tramite il controllo del respiro riesci ad ampliare la massa muscolare della tua spalla indurendola a tal punto da renderla simile ad una roccia, poi ti butti contro la sagoma di Nojiiro. L'impatto è tremendo e coglie di sorpresa l'anziano Nojiiro colpendolo all'altezza dell'addome. Nojiiro finisce ben presto a terra e ti rendi

conto che potresti avergli spezzato le ossa dello sterno. Pochi secondi dopo vedi l'uomo riprendersi e scuotere la testa. Nojiiro ti sorprende ancora una volta, quando avvicinandosi lentamente, con fare amichevole, s'inchina: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi con te per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

154

Prosegui lungo il corridoio di destra finché non raggiungi un angolo e sei obbligato a svoltare. Qui il corridoio prosegue ancora per una ventina di metri, ma sulla parete laterale noti una porta in legno massiccio. In fondo, il corridoio, svolta nuovamente verso destra. Puoi tentare di aprire la porta e vedere cosa nasconda all'interno (vai al **200**), oppure puoi proseguire cercando di trovare al più presto un'uscita (vai al **250**). Altrimenti non ti resta che tornare indietro e prendere il corridoio verso sinistra (vai al **275**).

155

Lentamente riapri gli occhi. Nella tua mente le immagini girano veloci e confuse, mentre avverti dolori lancinanti da ogni parte del corpo. Anche solo muovere un muscolo ti fa provare dolori indescrivibili e non hai nemmeno la forza di guardarti intorno. Il cielo quella notte è limpido e migliaia di piccole luci sono appese alla volta celeste. Le stelle formano costellazioni di cui ignori le forme e i nomi ma, in quel momento, ti ap-

paiono come lo spettacolo più bello che tu abbia mai visto. Improvvisamente ricordi ciò che ti è accaduto. Devi essere rimasto incosciente per parecchie ore, ma come hai fatto a sopravvivere ad una caduta del genere? E adesso dove ti trovi? A quel punto avverti la presenza di qualcosa di strano intorno a te. Che sia un nemico? Ti sforzi di alzare la testa e ti accorgi che a pochi metri dai tuoi piedi è stato acceso un fuoco e, mentre ti domandi chi sia stato, una voce sconosciuta ti mette in allerta: "Finalmente ti sei svegliato!". Una sagoma scura torreggia sopra di te. Dall'aspetto si direbbe un ragazzo, forse più giovane di te di qualche anno. Lanci un'occhiataccia in direzione del giovane sconosciuto che capisce subito i tuoi oscuri pensieri e si affretta ad aggiungere: "Sei un uomo veramente fortunato, amico mio! Passavo di qui e ho visto il tuo corpo galleggiare nel fiume... Pensavo che fossi morto, invece hai la pellaccia dura! Sei pieno di graffi e hai qualche osso rotto... Ma che hai fatto?"
Il giovane si china al tuo fianco e ti spalma sul petto una sostanza verde e gelatinosa dall'odore nauseante. "Stai tranquillo, questo è un rimedio segreto tramandato dalla mia famiglia... Ti ho curato così per giorni e notti, fra poco vedrai che starai meglio e riuscirai anche ad alzarti!". Poi, vedendo la tua diffidenza, sbuffa: "Sai che hai dormito per quattro lunghi giorni? Potresti almeno ringraziarmi per essermi preso cura di te...".
Passata la diffidenza iniziale e passati anche i primi forti dolori, così come il ragazzo aveva detto, pian piano riesci a muovere gambe e braccia (Tira 1d6: il risultato indica quanti Punti Ferita recuperi). Anche se non sopporti l'atteggiamento del ragazzo non puoi non notare

che alla fine non è una persona malvagia e cominci a chiederti chi sia veramente. Un vagabondo? Un ladruncolo? Un contadino?
"Sono un *ninja*!". Le sue parole ti giungono talmente assurde che sgrani gli occhi incredulo. Vai al **376**.

156

Non è proprio la tua serata fortunata, così lasci il gioco tra le risate generali e ti dirigi amaramente verso il bancone. Vai al **29**.

157

Non puoi fare più nulla per la coppia di anziani che giace morente ai piedi della loro abitazione e sarebbe inutile attaccare i briganti che si sono macchiati di quel delitto, come non puoi andare in giro per la città ad attaccar battaglia con ognuno di quei schifosi criminali cercando di ripulire le strade dalla loro presenza. Non faresti altro che perdere tempo ed energie contro i pesci piccoli, invece sai benissimo che nel caso sconfiggessi il loro comandante i suoi uomini, rimasti senza una guida, si disperderebbero. Punti con sguardo minaccioso e colmo d'ira l'uomo a cavallo perché hai capito perfettamente che è lui il capo banda. Lanci un urlo di battaglia così forte da richiamare la sua attenzione e ti getti contro l'uomo con la tua arma in pugno. Il capo dei banditi vedendoti arrivare pensa che tu sia il solito pazzo e, grugnendo, aspetta in sella al suo destriero il tuo arrivo. Non sa quale errore fatale stia commettendo nel sottovalutarti!

Capo Briganti a Cavallo
Attacco: 1d6+2
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **207**.

158

Il corridoio delle prigioni è umido e maleodorante. Alcune torce alle pareti riescono ad illuminare parzialmente l'intero perimetro, ma sei sicuro che ci siano almeno una decina di gabbie per detenuti, disposte in due file, compresa la tua. Resti qualche minuto in ascolto di eventuali rumori, ma ti sembra che non ci siano altri ospiti, né guardie oltre a te. Puoi tentare di fuggire, ma sai che così conciato non andari molto lontano. Hai bisogno di recuperare dei vestiti e, se possibile, anche il resto del tuo equipaggiamento. L'unica via di uscita è una porta che si trova in fondo a destra. Attraversi, rasente la parete, l'intero corridoio, quando in prossimità dell'uscita, senti dei passi pesanti giungere nella tua direzione. Sta arrivando qualcuno e sarai costretto ad affrontarlo!

Se hai Nascondersi nell'Ombra, vai al **18**.
Altrimenti, vai al **259**.

159

Dopo aver girovago per vicoli stretti e maleodoranti trovi, finalmente, una fucina aperta di prima mattina.

Dal suo interno si riversano in strada i rumori del ferro che viene battuto ancora caldo. All'interno, un uomo dalle spalle grosse, ti osserva e ti accoglie con cordialità. Il proprietario si scusa perché la sua bottega si occupa della lavorazione e della riparazione di oggetti in metallo comuni e non è un'armeria, ma ti mostra, abbandonate in una rastrelliera, alcune cose che potrebbero fare al caso tuo: 1 *Katana* (Bonus +2 nel Combattimento Ravvicinato), 1 *Kunai* (può essere lanciato o ti conferisce +1 nel Combattimento Ravvicinato), 10 *Makibishi* (chiodi a quattro punte da disseminare sulle strade). L'uomo è incuriosito dal tuo interesse per certi tipi di armi, ma non è disposto a chiedertene il motivo. Ti dice solo che il costo singolo per la *katana* è di 7 monete d'oro, mentre il *kunai* e i 10 *makibishi* costano 3 monete d'oro (Se acquisti una o più armi prendi nota sulla scheda e sottrai le monete d'oro).
Dopo una breve chiacchierata saluti il vecchio mastro ferraio e ti allontani.

Se non l'hai ancora fatto e vuoi andare al mercato, vai al **281**.
Oppure, se preferisci non perdere altro tempo e proseguire il viaggio, vai al **22**.

160

Passano alcuni minuti e ciò che doveva essere un lavoro semplice si dimostra assai complicato. Nonostante i tuoi sforzi non riesci a far saltare la serratura del mulino. A quanto pare è così vecchia e arrugginita che si deve essere incastrata. Non puoi fare altro che rinun-

ciare a malincuore (Se hai utilizzato gli attrezzi da scasso questi si rendono inutilizzabili dopo il tentativo e sei costretto a cancellarli dal tuo zaino).

Se conosci l'Arte dell'Orso e vuoi usare la Spallata per buttarla giù, vai al **287**.
Se possiedi Arrampicarsi e vuoi tentare di scalare la parete per raggiungere la finestra in alto, vai al **216**.
Altrimenti sei costretto a tornare indietro, vai al **78**.

161

Sotto i tuoi occhi la lama del pugnale smette di emanare il bagliore celeste e diventa semplicemente una lama nera. Scambi con Yosuke un'occhiata soddisfatta, ma non avete il tempo di gioire. Il silenzio della sala è interrotto dal grido di una ragazza che vi fa sobbalzare il cuore. Yosuke la riconosce immediatamente e si guarda intorno spasmodicamente. Ti rendi conto che l'urlo proviene da un piano superiore della pagoda e quindi ci deve per forza essere un modo per raggiungerlo.
Controllando accuratamente le pareti, vi accorgete della presenza di un bottone ben occultato. Una volta premuto una porta scorrevole si apre girando sul proprio asse e rivelando una rampa di scale illuminate dalla luce delle torce che salgono verso il secondo piano. Raccogli in fretta l'arma che avevi perso durante il combattimento contro il monaco zombie e accorri in soccorso di Sanade, prima che sia troppo tardi. Vai al **284**.

162

Per il tuo avversario non è proprio un giorno fortunato, ma tu sei andato alla grande. Con un altro secco 12 ti sei aggiudicato la vittoria. Prima di poter riscuotere il tuo compenso, il tuo avversario urla di rabbia: "Sei un furfante!".
Non hai ancora capito cosa sta accadendo che in un attimo tre uomini si alzano dalle sedie e ti guardano minacciosi.
"Hai usato dei dadi truccati!", urla minaccioso, "Rivoglio indietro i miei soldi altrimenti ti spacco la faccia!".
A quanto pare la situazione sta prendendo una brutta piega.
Che fai?

Ti scusi con l'uomo e restituisci tutte le monete d'oro, vai al **277**.
Non intendi cedere alle sue minacce e ti prepari allo scontro, vai al **274**.

163

Cerchi di essere disponibile con quei tizi purché si tolgano in fretta dai tuoi piedi, così rispondi bruscamente: "Prendete pure il cinghiale se volete... e andatevene!".
Nel dire questo mostri la tua arma, tanto per far capire che con te non si scherza. Se vogliono continuare a vivere, è meglio accontentarsi e andarsene.
I due briganti si lanciano occhiate interrogative. Sicuramente la loro intenzione era quella di derubarti, ma il tuo sguardo minaccioso li ha scoraggiati. Si avvicinano al corpo del cinghiale e lo trascinano via scomparendo

tra il fogliame.
Il mattino dopo, al tuo risveglio, vieni accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito (Tira 1d6 il risultato indica quanti Punti Ferita hai recuperato) e ti senti pronto ad affrontare il viaggio sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Con un balzo esperto monti in sella al tuo destriero e ti avvii lungo il sentiero di montagna. Vai al **195**.

164

Assalito dal terrore e sapendo di non avere speranze contro una creatura del genere pensi solo a metterti in salvo. Ti volti e corri verso l'ingresso della grotta cercando disperatamente di raggiungere il tunnel, dal quale sei giunto, per riabbracciare l'aria aperta del bosco e lasciarti alle spalle quest'orrore. In un attimo il serpente gigante si avventa su di te e, prima ancora che tu riesca a fare dieci passi, le sue fauci si chiudono sul tuo corpo strappando via il torso di netto. La tua avventura finisce qui.

165

La porta si apre lentamente mentre un'ombra entra silenziosamente e con passo leggero si avvicina al tuo letto. La sagoma nera non si è accorta che ti trovi alle sue spalle e nell'attimo stesso in cui tira fuori un *kunai* dal suo vestito un raggio di luna filtra dalla finestra rivelando il letto vuoto.
Con tua grande sorpresa scopri che si tratta di un *ninja*!

Proprio come te!
Il *ninja* si guarda intorno con espressione interrogativa nell'istante stesso in cui tu ti scagli contro di lui tentando di colpirlo con un fendente alla testa. Benché colto di sorpresa, i riflessi del *ninja* sono eccezionali e con la lama del suo *kunai* riesce a deviare il colpo. Vi ritrovate l'uno di fronte all'altro pronti ad un combattimento all'ultimo sangue.

Ninja
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Resistenza: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **144**.

166

La tua stella d'acciaio vola nella direzione del monaco proprio quando questi si accorge della tua presenza. L'ultima cosa che vede è lo *shuriken* che si pianta tra i suoi occhi, dopodiché si accascia morente sulle scalinate. Impugni la tua arma preferita e corri verso Yosuke, tenendo sotto controllo il perimetro dell'edificio per evitare che arrivino altri monaci.
Quando lo raggiungi si congratula con te per il lancio: "Neanche io saprei fare di meglio! Hai un'ottima mira, amico mio!".
Perquisendo i cadaveri, trovate una chiave di ottone, poi occultate i corpi dei monaci e nascondete le loro armi tra il fogliame.
Utilizzando la chiave di ottone riuscite ad aprire il luc-

chetto...
Prima di entrare vi guardate nuovamente intorno con attenzione. Nel frattempo, in cielo, si sta verificando una tetra eclissi di luna... Vai al **210**.

167

Quando, al mattino, ti svegli (Se ne hai bisogno, recuperi tutti i Punti Ferita perduti), prima di ripartire, ti concedi un'ora per fare un giro in città in cerca di qualcosa di utile al tuo viaggio.

Se non l'hai ancora fatto e vuoi cercare una fucina, vai al **159**.
Se vuoi acquistare dei viveri al mercato, vai al **281**.

168

Al centro del tempio, nella parte più sacra, si erge una grande rappresentazioni della divinità protettrice locale. Non puoi fare a meno di ammirare gli splendidi arazzi che pendono dal soffitto e i grandi ornamenti di raffinato oro che circondano l'altare. A quanto pare tutte le ricchezze del villaggio sono servite per onorare la divinità. Tra due candele d'incenso, noti un cesto delle offerte nel quale brillano alcune monete d'oro. Tutto questo oro ti fa venire in mente qualcosa... Non sarebbe una cattiva idea allungare la mano e prendere le monete. Sei titubante, non sei certo un misero ladro, ma lo fai solo per sopravvivenza. Qualcuno, però, potrebbe sorprenderti e dare l'allarme e sarebbe difficile spiegare come mai un forestiero abbia tentato di rubare l'oro del-

le offerte per comprarsi da mangiare. Che fare?

Afferri il cesto con le monete e fuggi via, vai al **263**.
Rivolgi una preghiera alla clemenza della divinità affinché provveda ad assisterti in questo momento di bisogno, vai al **242**.

169

Dopo aver percorso qualche metro ti blocchi di colpo. I tuoi sensi hanno sentito con chiarezza qualcosa muoversi tra il fogliame e i cespugli. Ora non senti più nulla, ma sei convinto che quello strano suono giungesse dalla tua sinistra e si dirigesse verso la tua destra. Seguendo con lo sguardo la direzione noti che lì vi è la Pagoda dei monaci. Possibile che qualcuno di loro faccia la ronda anche nella foresta? E perché non hai avvertito la sua presenza? Ti guardi intorno circospetto chiedendoti se potrebbero esserci altri nei paraggi. Che fai? Vuoi seguire le tracce in direzione della pagoda (vai al **379**), oppure vuoi tornare ad avvertire Yosuke (vai al **140**)?

170

Il discorso pieno di passione di Yosuke della sera precedente ti ha convinto che il ragazzo ha bisogno del tuo aiuto. Ci hai riflettuto tutta la notte e quasi non sei riuscito a chiudere occhio. Dopotutto sai benissimo che così facendo comprometteresti la tua missione, ma non riesci a scordarti gli occhi tristi di quella ragazza che va incontro ad un destino così tragico. Hai anche un conto

in sospeso con quel certo Tanaka di cui Yosuke ti ha parlato. Non sei mai stato vendicativo, ma stavolta è diverso: quel maledetto monaco vuoi ammazzarlo!
Mentre sistemate le vostre cose e date un'occhiata al vostro equipaggiamento per essere sicuri che al momento giusto sia tutto a posto, chiedi a Yosuke maggiori informazioni su Tanaka e sulla setta degli Illuminati.
Il ragazzo è ben felice di risponderti, dal momento che in te ha trovato non solo un valido alleato, ma anche un amico disposto a credergli e ad aiutarlo. "Dobbiamo stare attenti, molto attenti! Quei monaci utilizzano strane tecniche chiamate *Ki*.", ti informa Yosuke, "Sanno sfruttare lo spirito interiore per sottomettere e distruggere l'avversario. Soprattutto il loro capo, Tanaka. Un vero demonio. Ha letteralmente massacrato una banda di dodici banditi con una sola mano e senza mai spostarsi di un passo. L'ho visto con i miei occhi... è stato impressionante! Non credevo che al mondo esistesse un simile mostro!".
E tu ne sai qualcosa a tue spese, rifletti massaggiandoti lo stomaco. Se con te è stato clemente e ti ha ridotto in quello stato, puoi solo immaginare quale sia la potenza devastante di cui può essere capace.
"La vuoi sentire una più assurda? Ho visto uno di loro resuscitare dalla morte e abbattere un nemico prima di accasciarsi definitivamente al suolo!".
Non puoi fare a meno di restare a bocca aperta: quali genere di creature demoniache stai per affrontare? E di cosa altro sono capaci questi fantomatici Illuminati? Eppure devono avere dei punti deboli, sono pur sempre uomini... o no? Vai al **228**.

171

Ben presto vi accorgete di non essere soli e capite a chi o a cosa quei pazzi monaci sacrificano le loro vittime. Nel momento stesso in cui vi guardate con più attenzione intorno, vi accorgete della presenza di un gigantesco serpente. Il serpente avvertendo la vostra presenza si sveglia e si alza fino a raggiungere un'altezza di venti metri. Poi il suo muso, sul quale spuntano delle corna, vi fissa minaccioso.

"Chi siete voi che osate disturbare il mio pasto?!", troneggia il serpente.

I vostri occhi esprimono tutta la vostra incredulità di fronte ad un simile evento. Non avreste mai potuto immaginare di poter incontrare in vita vostra una simile creatura. Eppure è proprio davanti a voi e non state sognando.

"Io sono Ophilios, il Dio Serpente Cornuto! Con quale permesso vi siete introdotti nella mia tana, miseri esseri di carne e ossa?".

Questo è il colmo. Se non fosse tutto vero pensereste di essere diventati matti.

"Frantumerò le vostre ossa e farò di voi un solo boccone prima dell'inizio della cerimonia...".

A questo punto Yosuke esce dal suo stato di terrore e ti guarda. Capisci cosa vuol dirti: Sanade diverrà presto la cena di quel mostruoso essere strisciante.

Cosa potete fare, voi due, contro una simile creatura? Un eventuale combattimento si rivelerebbe fatale.

Se intendi restare a combattere contro il serpente, vai al **63**.

Se decidi di darti alla fuga, vai al **164**.

172

La donna non osa fiatare, né muoversi, ma non dimostra di avere paura. Tutt'altro, ti guarda e sorride con dolcezza. I suoi occhi sono così belli che ne rimani affascinato e i suoi modi delicati ti hanno conquistato. Forse sei stato troppo impulsivo e ora ti senti in imbarazzo non sapendo come chiedere perdono.
Prima che tu possa aprire bocca è la donna che ti parla: "Vi ho trovato moribondo ai lati della strada... mentre tornavo dal lavoro nei campi. Non mi sembra di conoscervi. Non siete di questo villaggio, chi siete?".

Se intendi risponderle, vai al **269**.
Altrimenti, vai al **23**.

173

Il discorso di Yosuke ti ha convinto che il ragazzo ha bisogno del tuo aiuto. Ci hai riflettuto abbastanza e sai benissimo i rischi che corri. Così facendo comprometterai la tua missione, ma non riesci a scordarti gli occhi tristi di quella ragazza e sapere che va incontro ad un destino così tragico non ti aiuta a digerire la faccenda. Sei curioso di trovarti faccia a faccia con quel tale di nome Tanaka, se è bravo una piccola parte di come l'ha descritto Yosuke vale la pena ammazzarlo. Senti il sangue ribollire e sei pronto a metterti sulle tracce di quei monaci. Vai al **228**.

174

Ti incammini lungo il ponte di corde senza esitazioni.

Inizialmente sembra un gioco da ragazzi, basta avere un po' di equilibrio e reggersi nei punti giusti, ma a metà del percorso arriva il problema peggiore… il vento! Il ponte viene sobbalzato da una folata improvvisa e si muove pericolosamente. Il tuo peso è eccessivo e le vecchie funi cominciano a sfilettarsi, ma nonostante la situazione drammatica in cui sei finito, riesci a mantenere una calma ferrea. D'improvviso, però, una delle corde d'appoggio laterali cede, ma grazie alle tue straordinarie doti acrobatiche riesci ad aggrapparti ad essa. Fai un bel volo e quando raggiungi la rupe, ti procuri qualche graffio da aggiungere alla lista (Perdi 1 Punto Ferita), ma finalmente ti metti in salvo. Con un ultimo sforzo sovrumano raggiungi la sponda. Hai corso un grave pericolo, ma alla fine l'hai scampata. Tirando un sospiro di sollievo ti lasci andare sull'erba e ti addormenti. Vai al **256**.

175

Tra il pubblico un uomo si fa avanti in veste di arbitro, accertandosi che la sfida sia pulita e che nessuno imbrogli. Un attimo dopo aver dato il via all'incontro, la tua forza domina il tuo avversario. Il suo muscoloso braccio sembra che possa esplodere da un momento all'altro quando, improvvisamente, la sorte si ribalta e tu non riesci ad impedire che l'uomo ti batta. Tra le acclamazioni generali senti la voce dell'uomo che esclama: "Spero di non averti rotto nulla ragazzino!", poi scoppia in una fragorosa risata. Non ti resta che pagare la scommessa (Sottrai 1 moneta d'oro). Ne hai abbastanza e ti dirigi verso l'oste. Vai al **294**.

176

Il tuo corpo si apre in due parti speculari. La tua avventura finisce qui.

177

La porta è blindata e con difficoltà riesci a far scattare la serratura (Se hai utilizzato gli attrezzi da scasso ora sono inutilizzabili e devi gettarli. Ricordati di segnarlo sulla scheda). Ti fai aiutare da Yosuke ad aprire la porta, ma un tanfo di morte vi investe e siete quasi sul punto di vomitare. Non vi lasciate demordere da così poco e, una volta entrati, vi ritrovate all'interno di un enorme tempio scavato in forma circolare nella nuda roccia. L'altezza sarà di almeno una ventina di metri e, guardando verso l'alto, scoprite che si vede la luna. Siete proprio sotto le fondamenta della pagoda, ma non siete soli! A ben guardare, tutt'intorno a voi, giacciono centinaia di scheletri e teschi ammassati in pile.

Le vostre fiaccole creano spettrali giochi di ombre e luci e rendono l'atmosfera ancora più cupa e triste. Tu e Yosuke vi lanciate occhiate interrogative. Nessuno dei due sa cosa fare, ma avete capito di trovarvi all'interno del pozzo dove i monaci sacrificano le loro ignare vittime.

Non avete nemmeno il tempo di rendervi conto dell'orrore che vi circonda che la stanza sembra muoversi... Vai al **171**.

178

Nojiiro è stato veramente gentile ad invitarti a pranzo,

tuttavia hai già perso parecchio tempo e non puoi dilungarti troppo. A malincuore sei costretto a declinare l'offerta e a salutarlo. Nojiiro ti indica la strada più veloce per uscire dal bosco e vi salutate cordialmente. Vai al **22**.

179

Come una tigre feroce ti avventi sul monaco colpendolo all'altezza del collo. Tale è la forza del tuo colpo che schiacci il suo pomo d'adamo. Dalla bocca del monaco fuoriesce un ultimo rantolo prima di stramazzare al suolo. Yosuke, nello stesso momento, ha finito di sistemare l'altro guardiano. Vi lanciate un'occhiata di intesa, dopodiché frugate nelle vesti dei cadaveri alla ricerca di qualsiasi cosa potrebbe tornarvi utile. Scoprite tra le pieghe una chiave di ottone (Segnala nel tuo registro) con la quale riuscite senza problemi ad aprire la serratura dell'ingresso. Vai al **210**.

180

Ci sono due modi per raggiungere Krates. Puoi dirigerti ad ovest, scendendo a valle lungo le strade montuose che attraversano i boschi e proseguire sempre verso sud-ovest per poi risalire in direzione nord appena raggiunta la costa (vai al **386**), oppure puoi avventurarti lungo gli impervi e gelidi sentieri tra i passi di montagna del nord raggiungendo le zone ghiacciate dove si estendono i grandi laghi per poi ridiscendere a valle verso sud, raggiungendo Krates dall'alto, (vai al **58**). La prima soluzione è anche la più lunga, ma risulta la più

semplice. Mentre la seconda possibilità è la più rischiosa ma anche la più veloce. Ad ogni modo non sarà affatto un viaggio facile. Migliaia sono i pericoli in agguato e dovrai prestare la massima attenzione se vuoi riuscire a portare a termine il tuo obiettivo.

181

Nella caduta il tuo corpo si scontra con rocce sporgenti provocandoti abrasioni e contusioni. L'impatto è tremendo e svieni sul colpo (Tira 1d6: il risultato indica quanti Punti Ferita perdi). Se sopravvivi, vai al **44**. Altrimenti, vai al **5**.

182

Sconfitto anche il capo della banda non ti resta che dedicarti all'ultimo superstite. Ti volti e ti accorgi che di lui non c'è più traccia! Evidentemente è fuggito a gambe levate non volendo fare la fine dei suoi compagni. Nonostante l'inconveniente non ti è andata tanto male. Decidi di dare un'occhiata tra le vesti dei due corpi e scopri: 1 acciarino con pietra focaia; 2 razioni alimentari; 1 fune di canapa; 2 dadi da gioco (occupano uno spazio); 4 monete d'oro.
Prendi tutto ciò che vuoi (Ricordati di tenere aggiornata la scheda), tanto sei sicuro che a loro non occorreranno più e torni a dormire.
Quando giunge l'alba vieni accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito (Tira 1d6. Il risultato indica i Punti Ferita che hai recuperato) e ti senti pronto ad affrontare il viaggio sperando di rag-

giungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **208**.

183

Il corpo del brigante cade a terra squarciato dalla tua spada, mentre il suo compagno è colto da un attacco di paura e preferisce darsi alla fuga piuttosto che scontrarsi con un nemico del tuo stampo. Sorridi beffardo alla vista di quel codardo e ti lanci al suo inseguimento. Prometti a te stesso che non ne lascerai vivo nemmeno uno. Quando lo hai quasi raggiunto, ti blocchi di colpo e vedi sopraggiungere il loro capo al galoppo. Il capo non ha gradito la codardia del suo sgherro è ha deciso di giustiziarlo con le sue mani. Dopo aver colpito l'uomo alla schiena con la spada, ferendolo mortalmente, rivolge la sua attenzione a te:

Capo Briganti a Cavallo
Attacco: 1d6+2
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **207**.

184

Il mattino seguente finalmente la tempesta è cessata e ti aspetta una bella giornata anche se, in lontananza, nuovi nuvoloni neri si stanno accumulando minacciosi. Il riposo ti ha permesso di recuperare un po' le forze (Tira 1d6, il risultato indica quanti Punti Ferita recuperi) e

così puoi lasciare il nido dell'aquila e riprendere il viaggio. Dopo qualche metro ti fermi a guardare l'orizzonte. L'aria è rarefatta e ti risulta difficile respirare, ma il panorama che si presenta ai tuoi occhi è magnifico e, allo stesso tempo, sconfinato. Ora sai per certo che il mondo è talmente grande che vale la pena scoprirlo tutto. Guardi verso valle e individui il Passo di Crionos. Così comincia la tua discesa... vai al **42**.

185

Sei fortunato a possedere un cannocchiale. Dopo aver puntato lo strumento verso la parete ti accorgi della presenza di una finestra all'altezza del secondo piano. Si potrebbe tentare di scalare la parete della pagoda ed entrare all'interno eludendo la sorveglianza delle guardie. Vai al **344**.

186

Qualsiasi fosse la minaccia probabilmente era frutto delle tue fantasie. Trascorri il resto della notte tranquillamente, immerso in un sonno profondo e pieno di bei sogni. Vai al **329**.

187

Il tuo avversario è davvero fortunato, altrettanto non si può dire di te. Quando l'uomo lancia i dadi ottiene un 11 come risultato. Un attimo dopo i tuoi dadi rotolano sul tavolino, ma non vai oltre una coppia di 4. Hai fatto 8! Non è sufficiente per vincere la scommessa e così

devi pagare (Sottrai 2 monete d'oro dal tuo gruzzolo). Non volendo rischiare di più preferisci ritirarti e dirigerti al bancone. Vai al **294**.

188

"Basta Così!", una voce tonante echeggia nell'oscurità. I *ninja* sopravvissuti si allontanano subito da te e ripongono le armi in segno di resa, rimanendo fermi e immobili a fissarti. Hai come l'impressione di riconoscere quel timbro di voce e ti stai chiedendo cosa stia accadendo quando da un angolo vedi avanzare un anziano. Alla luce dei raggi lunari riconosci immediatamente in lui il tuo maestro Tokijama. Sei talmente confuso che non riesci nemmeno a sentire cosa ti dice l'uomo finché un sussulto non ti riporta alla realtà.

"Devo farti i miei complimenti, ragazzo mio!", dichiara Tokijama, "Sei riuscito ad arrivare fin qui in tempo e sei riuscito a sopravvivere a tutte le difficoltà che hai incontrato sul tuo cammino!".

A quelle parole ti guardi intorno e riesci quasi ad avere chiaro il discorso.

Tokijama ti guarda con occhi affettuosi: "Hai affrontato i migliori *ninja* del gruppo esaminatori! E, nonostante la tua giovane età, li hai sconfitti!".

Il maestro si avvicina a te e si congratula: "Questo era il tuo ultimo allenamento! Ora sei veramente pronto ad affrontare il viaggio verso i Confini del Mondo.".

Solo ora capisci che il tuo maestro ti ha voluto sottoporre ad una prova per verificare le tue potenzialità. Se fossi stato sconfitto o ucciso sarebbe stato chiaro che non eri adatto a diventare un ninja a tutti gli effetti. La

tua abilità ti ha permesso di superare indenne qualsiasi difficoltà.
Tokijama annuisce. "Sapevo che ce l'avresti fatta! Hai superato la prima parte della Prova del Fuoco!", poi ti invita a seguirlo: "Ora vieni con me! Hai bisogno di sistemarti e riposarti. Domani a pranzo partirai finalmente per un lungo viaggio e dovrai essere in piena forma.". Vai al **400**.

189

A ben guardare non noti nulla di interessante. Forse ti sei sbagliato per via della stanchezza, quindi decidi di tornare da Yosuke. Dopo aver discusso a lungo con il ragazzo decidete che l'unica strategia possibile è un attacco frontale. Entrerete in azione due ore dopo il tramonto del giorno seguente. Uno dei due fingerà di essere un mendicante che si è perduto e mentre terrà occupati i monaci a guardia dell'ingresso principale, l'altro dovrà metterli fuori combattimento prendendoli di sorpresa. Vai al **140**.

190

Il resto della notte trascorre tranquillamente e allo spuntare dei primi raggi del sole ti senti molto meglio. Le forze ti sono tornate completamente e anche le fratture sono miracolosamente guarite (Tira 1d6 il risultato indica quanti Punti Ferita recuperi). L'intruglio maleodorante del ragazzo ha funzionato alla grande! Yosuke è contento di vederti nuovamente in forma e dal momento che gli è avanzato un po' di medicinale ti offre

una boccetta (Segna 1 Pozione Guarigione nella scheda. Potrai usarla in qualsiasi occasione: recuperi 1d6 Punti Ferita perduti), dopodiché ti chiede formalmente di aiutarlo a riprendere Sanada. In verità tu hai ascoltato il suo discorso fino all'ultima parola e ti sei accertato con i tuoi occhi che le sue lacrime fossero vere. Non hai motivo di dubitare delle sue parole, ma tu hai sempre una missione da compiere e sempre meno tempo a disposizione. Sei quindi di fronte ad un bivio morale: aiutare quel giovane ragazzo a salvare la donna che ama, oppure proseguire per la tua strada? E mentre i minuti passano non riesci proprio a prendere una decisione. Sai perfettamente che in fondo sei debitore verso Yosuke. Se non fosse stato per il ragazzo a quest'ora saresti cibo per pesci. Così accetti di aiutarlo ad ogni costo. Vai al **228**.

191

Questi quattro samurai sono sicuramente esperti di maggior livello e non hanno niente a che vedere con i due nobili mocciosi che hai affrontato all'uscita delle terme. Hanno tutti le stesse caratteristiche e ti affrontano uno alla volta (Svolgi il combattimento affrontando 4 avversari, uno dopo l'altro):

Samurai
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se, prima di affrontare i samurai, vuoi tentare la fuga,

vai al **15**.
Se, dopo aver sconfitto un samurai, preferisci abbandonare il combattimento, vai al **3**.
Se, invece, sopravvivi e fai fuori tutti i samurai, vai al **47**.

192

Rifletti un attimo sulla domanda dello strano vecchietto, dopodiché sorridi e annuisci. Perché no?, dopotutto hai l'opportunità di trascorrere un attimo di pausa e la prospettiva di un bel pesce alla brace ti fa già venire l'acquolina in bocca. Così ti avvicini all'uomo sedendoti al suo fianco. L'uomo è contento che tu abbia accettato l'invito e ti presta una canna di bambù che aveva portato con sé come riserva.
"Queste acque sono molto pescose!", ti dice con volto sereno, "E i pesci sono grossi così!".
Trascorrete mezz'ora ad attendere che qualche pesce abbocchi, nel frattempo l'uomo ti rivolge alcune domande, ma tu cerchi di essere il più possibile evasivo e generico rispondendo solo che ti trovavi di passaggio e che hai avuto una disavventura a Shenghen con gli uomini del governatore.
"Io mi chiamo Najiiro e vivo qui nel bosco!", si presenta semplicemente così, "Non sono un eremita, ma non amo vivere tra la gente!".
Pensi che Najiiro sia l'uomo più strano che tu abbia conosciuto, intanto la tua canna ti avverte che un pesce ha abboccato.
Con un tocco esperto tiri via la canna e il pesce salta fuori dall'acqua cadendo tra i tuoi piedi.

Najiiro si lascia sfuggire una esclamazione di stupore. "Complimenti! Un bel pesce!".
Dopo un'ora di pesca avete collezionato diversi pesci di grandi dimensioni e Nojiiro insiste per ospitarti a casa sua per pranzo.

Se intendi accettare la proposta, vai al **360**.
Altrimenti, vai al **178**.

193

Ti avvicini lentamente alle spalle dell'uomo, guardandoti intorno per accertarti che non ci sia nessuno oltre voi due che possa dare l'allarme vedendoti in azione, poi ti prepari ad attaccarlo con le tue tecniche di lotta corpo a corpo.

Se hai Muoversi Silenziosamente, vai al **374**.
Altrimenti, vai al **272**.

194

Dopo aver percorso diversi chilometri, mentre nel cielo compaiono le prime stelle, il sentiero ti conduce fino alla soglia di una piccola casa in mattoni che a prima vista sembra abbandonata. In realtà dal tetto, riparato approssimativamente, spunta un camino dal quale sta uscendo del fumo. Sei sorpreso di trovare qualcuno che possa vivere in un posto del genere ma, nello stesso tempo, sei insicuro sul da farsi. Sosti davanti alla porta da diversi minuti che non ti accorgi nemmeno della presenza alle tue spalle di un vecchietto. L'anziano bo-

nariamente ti saluta e ti chiede: "Che ci fai da queste parti, straniero? Ti sei per caso perso?".
Voltandoti di scatto osservi attentamente l'uomo. In mano stringe un fascio di ramoscelli che probabilmente usa per alimentare il fuoco. È lui stesso, subito dopo, a rivelarti di essere uscito in cerca di un po' di legna. Passandoti accanto, raggiunge la porta e ti dice: "Non ho molto da offrire, ma posso condividere con te una ciotola di riso e un posto al caldo per questa notte.".
Non sai ancora se fidarti o meno della sua offerta. Cosa fai?

Accetti la sua offerta, vai al **45**.
Altrimenti, vai al **73**.

195

Ymayall è un umile villaggio di contadini e boscaioli. Gli edifici sono formati da piccole capanne di legno e paglia che sorgono ai lati delle due vie principali. In tutto ci sono poco più di venti abitazioni. Il villaggio non è protetto da staccionate o mura, il che di questi tempi risulta una scelta piuttosto infelice, considerato quante bande di briganti dedite a saccheggi e omicidi infestano quelle zone... e tu ne sai qualcosa!
In fondo alla via principale sorge un grande edificio di legno. Dall'aspetto si direbbe un tempio eretto in onore della divinità locale. Alla tua destra puoi vedere un grande mulino la cui ruota si muove trascinata dalla corrente di un piccolo fiume che gli scorre accanto, mentre più in là scorgi anche una bettola e una fucina dalla quale giungono diversi sordi rumori di ferro battu-

to. Non sembrano esserci residenze governative né caserme e le difese si riducono ad una sola torre di osservazione orientata a nord. In definitiva si direbbe che sia disabitato, ma sicuramente i suoi abitanti sono al lavoro nel bosco o nelle aree limitrofe.
Cosa vuoi fare?

Ti dirigi alla bettola, vai al **95**.
Visiti il tempio per pregare, vai al **330**.

196

Ora che la banda dei briganti si è dispersa e il villaggio è salvo puoi andartene. Non ti piace l'idea di restare, anche se sai che verresti ringraziato di cuore da tutti gli abitanti superstiti. Così lasci che siano gli stessi abitanti a provvedere a spegnere gli incendi e a tutto il resto. La notte è ancora lunga e sfruttando l'oscurità ti dilegui lungo un vicolo, finché non scompari inghiottito dalla boscaglia. Dopo alcuni minuti di cammino individui un sentiero tortuoso che scende a valle. Pian piano la strada di montagna si fa più scorrevole e lineare e, qualche minuto dopo, al riparo da grandi rocce, trovi un giaciglio dove poterti sistemare. Passi così all'addiaccio le ultime ore della notte, finché all'alba ti svegli e riprendi il cammino (Tira 1d6 il risultato indica quanti Punti Ferita recuperi). Vai al **313**.

197

Tra il pubblico un uomo si fa avanti in veste di arbitro, accertandosi che la sfida sia pulita e che nessuno im-

brogli. Un attimo dopo aver dato il via all'incontro, la tua forza annienta l'avversario. Il suo muscoloso braccio viene schiacciato sulla tavola come fosse fatto di burro mettendo così fine alle sue pretese di vittoria. Dopo essersi ripresi gli spettatori ti acclamano e a te non resta che intascare la vincita (Segna 2 monete d'oro).
Così ti alzi e ti dirigi verso l'oste. Vai al **294**.

198

Il tuo prossimo passo è il rifornimento di viveri. Non c'è missione che vada a buon fine senza che tu sia ben nutrito. Nonostante l'insegnamento ricevuto e il patimento della fame a cui sei stato sottoposto per lunghi mesi affinché riuscissi a sopportarla, non puoi non avere con te almeno qualche scorta di cibo. Passando per le salmerie della tua scuola ti vengono consegnate 5 razioni alimentari capaci di soddisfare il tuo bisogno di nutrimento per i primi giorni di viaggio (Ricordati di segnarlo sulla tua scheda alla voce Zaino: ogni razione occupa 1 posto). Vai al **131**.

199

Puntandogli la lama contro la gola e tenendo il tuo piede schiacciato sul suo addome gli chiedi la ragione di questo loro attacco, ma il *ninja* sghignazza: "Perché?! Non c'è nessun motivo... o forse ce n'è più di uno...".
Non contento delle sue risposte premi la lama sulla gola e riproponi la domanda con tono minaccioso.
Il *ninja* non vuole proprio saperne di risponderti e non

basta la tua insistenza. Pochi secondi dopo ingerisce qualcosa che aveva tra i denti e i suoi occhi diventano vitrei e inespressivi, mentre dalla bocca fuoriescono schiuma e bava. Cianuro!
Il tuo nemico ha preferito suicidarsi, piuttosto che darti le informazioni che cercavi. Pazienza!

Se vuoi frugare tra le vesti dei ninja, vai al **107**.
Se preferisci proseguire, vai al **49**.

200

Hai provato quasi tutte le chiavi e, alla fine, trovi quella giusta. Dopo aver fatto scattare la serratura entri defilato nella stanza chiudendo la porta alle tue spalle. La stanza è piuttosto piccola ed è immersa nella penombra, ci sono dei buchi nella copertura del soffitto che fanno filtrare dei sottili raggi di sole. Dai un'occhiata e scopri che si tratta di un'armeria ben fornita. Ci sono dei barili contenti polvere pirica e, in una cassa, trovi dei candelotti di dinamite. Velocemente individui alcuni oggetti che potrebbero esserti utili: 1 *Katana* (ti conferisce +2 in Combattimenti Ravvicinati), 1 Arco con faretra e 10 frecce (può essere utilizzato nei combattimenti a distanza), 1 Garrota, 2 Torce, 1 Acciarino con pietra focaia, 1 Corda di canapa, 1 Rampino, 1 Boraccia, 1 Candelotto di dinamite. Noti anche la presenza di alcuni esemplari di fucili, ma nonostante tu abbia imparato ad utilizzare quegli arnesi, non puoi comunque portartelo dietro. D'improvviso avverti strani movimenti giungere dal corridoio. Che ti abbiano già scoperto? Devi essere veloce, prendi con te 3 oggetti a scelta (Ri-

cordati di segnarlo nel tuo registro) e poi fuggi. Vai al **250**.

201

Mentre osservi i corpi rifletti sul fatto che in pochi giorni stai accumulando parecchi cadaveri lungo la tua strada...
Ad ogni modo non è la prima volta che affronti dei *ninja*. A ben guardare anch'essi portano un copricapo su cui è incisa una "X". Chi saranno mai questi *ninja*? Perché ti stanno dando la caccia e, soprattutto, cosa ci guadagnano dalla tua morte? Non puoi fare a meno di porti mille domande mentre frughi tra le loro vesti in cerca di qualcosa di utile. Vai al **107**.

202

Appena varchi la soglia dell'ingresso un calore improvviso ti assale e ti fa sudare. L'aria all'interno è così calda che stenti a crederci. Mentre il vapore acqueo si condensa sul pavimento di legno rendendolo scivoloso. Ti avvicini con sicurezza al banco delle informazioni e ti dicono che il bagno termale ti costerà 5 monete d'oro (Se accetti devi cancellare la somma dalla tua scheda). Alle terme non è permesso entrare armati, quindi sei costretto a lasciare le tue armi in custodia presso un apposito stanzino sorvegliato dai dipendenti dell'edificio. Questo per evitare spiacevoli inconvenienti. Ad ogni modo ti verranno restituite all'uscita. Se vuoi farti un bagno e accetti le regole, vai al **301**. Se, invece, non hai abbastanza soldi o non vuoi cedere le tue armi, vai al **115**.

203

Ti prepari ad effettuare il primo turno di guardia, mentre Yosuke sistema tra due rocce un letto di foglie sul quale si riposerà. Rimanete d'accordo che dovrai svegliarlo alle prime luci dell'alba, dopodiché si addormenta. Circa un'ora più tardi, il bosco in cui vi trovate si anima di rumori sinistri e indefiniti. Osservi vigile l'oscurità che vi circonda tendendo le orecchie ben tese per individuare ogni eventuale minaccia. Sei già armato e non temi nessun nemico, ma la solitudine rallenta lo scorrere del tempo e poco dopo cominci ad annoiarti. Sei sicuro che non può succederti nulla di male se fai un giro tra gli alberi tanto per sgranchirti un po' le gambe. Dai un'occhiata veloce a Yosuke il quale sembra proprio sprofondato in un tranquillo sonno. Allora ti alzi e cominci a perlustrare la zona intorno a voi quando, dopo aver percorso una decina di metri, il cespuglio verso il quale ti stai dirigendo si agita spasmodicamente. Improvvisamente una sagoma nera torreggia su di te coprendoti il cielo. Ti metti sulla difensiva giusto in tempo per accorgerti che si tratta di un millepiedi gigante. Resti sbalordito di fronte alle sue dimensioni. Non ne hai mai visti di così enormi. L'insetto sarà alto un paio di metri e pare che sia in caccia di prede per uno spuntino notturno. Ha scelto proprio voi, ma tu non vuoi certo diventare la sua cena. Non ti resta che affrontarlo e sconfiggerlo, ma dovrai stare attento ai suoi attacchi. Il suo morso è velenoso e la sua bocca si chiude in una morsa a tenaglia capace di tagliare in due un uomo adulto.

Millepiedi Velenoso Enorme
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se sconfiggi la creatura in 4 o meno round, vai al **74**. Altrimenti, vai al **30**.

204

La corrente è troppo forte e tu non hai quasi più le forze necessarie per resistervi. In pochi secondi vieni sommerso completamente e ti ritrovi a vorticare velocemente sott'acqua senza possibilità di riuscire a riemergere per riprendere fiato (Tira 1d6: se esce 1, 2 o 3 perdi il primo oggetto dello zaino; se esce 4 o 5 perdi gli ultimi 2; se esce 6 perdi tutto il contenuto). Quando sembrava che non ci fosse più nulla da fare, con la tua abilità di grande nuotatore, esci indenne dalle avverse difficoltà. Spingendoti faticosamente contro una roccia che affiora l'afferri ben stretta e, dopo aver ripreso un po' di fiato, raggiungi il lato opposto della riva con le ultime forze. Ti trascini sull'erba, poi cadi a terra sfinito. Vai al **256**.

205

Camminando al fianco del soldato ti sembra che sia un tipo leggero e poco accorto. Il carceriere non ti considera minimamente un pericolo e questo gioca a tuo favore. Poiché la sua attenzione, nei tuoi riguardi è minima, per qualche metro fingi di essere ciò che lui crede tu

sia: un semplice contadino che ha provocato una rissa per via dell'alcool. Quando sei sicuro che il corridoio del seminterrato, che separa le prigioni dal piano superiore, sia vuoto decidi che è giunto il momento di agire. Cosa fai?

Se conosci la Scuola dell'Airone e vuoi tentare un Colpo d'Ala Rovescio, vai al **132**.
Se conosci la Scuola del Cobra e vuoi tentare un Vortice di Spire, vai al **48**.
Se conosci la Scuola dell'Orso e vuoi tentare una Spallata, vai al **54**.
Se conosci la Scuola della Tigre e vuoi tentare uno Squarciacarne, vai al **310**.
Se conosci la Scuola dello Scorpione e vuoi tentare una Presa Mortifera, vai al **396**.
Altrimenti, sei costretto ad affrontarlo. Dopo aver spinto di lato il soldato, ti metti in guardia (Durante questo combattimento sottrai 1 al tuo attacco perché hai i polsi incatenati). L'uomo ti lancia un'occhiataccia. Di tipi come te deve averne incontrati parecchi ed è pronto a dartene di santa ragione. Così si getta in avanti pronto a spaccarti la faccia a suon di pugni. Devi difenderti:

Capo Carceriere
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **350**.

206

Hai una mira precisa e lo *shuriken* si conficca nella nuca di uno dei due briganti facendolo stramazzare al suolo. Il secondo bandito, sorpreso dalla morte improvvisa del suo compagno, si volta di scatto e, accorgendosi del tuo arrivo, brandisce la sua sciabola pronto ad accoglierti.

Brigante
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **150**.

207

Altri briganti spuntano un po' ovunque dai vicoli bui ed assistono impietriti alla morte del loro capo per tua mano. In un primo momento almeno sei di loro ti circondano minacciosi e pronti a fartela pagare, ma qualcosa blocca le loro gambe, rendendoli incapaci di agire e di reagire. Si lanciano tra loro occhiatacce nervose e nei loro occhi puoi leggere la paura. Hanno capito benissimo che tu non sei un semplice contadino e nessuno di loro intende seguire i propri compagni all'altro mondo e così, in men che non si dica, ognuno cerca la salvezza raggiungendo di corsa i boschi intorno al villaggio. Vai al **196**.

208

Una persona qualunque avrebbe impiegato un giorno intero, ma grazie alle tue doti fisiche riesci a raggiungere il villaggio di Ymayall alle prime luci del pomeriggio. Vai al **335**.

209

Con un bel calcio metti fuori combattimento anche il cane, che scappa via piangendo con la coda tra le gambe. Quando il suo padrone capisce che non sei un comune avversario rinfodera la sua spada e si allontana maledicendoti.

"Te ne pentirai! Te ne pentirai amaramente!". Inveisce fin quando la sua sagoma sparisce dietro un vicolo.

Rifletti su quanto possa essere codardo qualcuno che preferisce scappare piuttosto che affrontare una sfida da uomo, poi ti chini a prestare soccorso al ragazzo svenuto e ti accerti delle sue condizioni. Non sembra molto grave, tuttavia ha diverse contusioni e tagli dai quali è fuoriuscito copiosamente del sangue. Ti guardi intorno con aria interrogativa. Quando, improvvisamente, qualcuno tra i presenti, che fino a pochi minuti prima facevano finta di niente, si avvicina e ti dice che sarebbe meglio per te lasciare subito la città, altrimenti finirai nei guai.

"Hai combinato proprio un bel casino, amico!", ti dice un signore mentre si fa aiutare da altri ad alzare il ragazzo malmenato selvaggiamente. "A lui ci pensiamo noi! Vedrai che presto starà meglio... ma tu devi andartene! Hai pestato i piedi al nipote del governatore Hammon...".

Nella discussione interviene anche un altro passante: "Hammon è un vero tiranno! Se ti dovessero acciuffare i suoi uomini verresti decapitato!".
Cosa fai?

Ascolti il consiglio e scappi immediatamente, vai al **22**.
Oppure preferisci recarti alla locanda più vicina e nasconderti finché le acque non si saranno calmate (Vai al **119**)?

210

L'ingresso principale del tempio si estende a perdita d'occhio. L'intera sala è parzialmente illuminata da deboli torce posizionate con cura lungo le colonne ai lati delle mura. In questa stanza vengono accolti i pellegrini e i fedeli e sempre qui vi si svolgono le cerimonie religiose. Nella parete di fondo si possono intravedere i piedi di un'enorme statua in pietra che raggiunge il soffitto. Il pavimento è lastricato e gli ornamenti sono ridotti all'essenziale. Probabilmente il culto della setta degli Illuminati è spartano. Né tu, né Yosuke siete in grado di individuare porte o corridoi che conducono ad altre stanze. Eppure è impossibile, ci deve essere per forza qualche passaggio segreto utilizzato dai monaci per accedere alle altre parti della pagoda. Dovete assolutamente trovare l'accesso, quindi decidete di dividervi per coprire tutte l'area.

Se vuoi perlustrare la parete di sinistra, vai al **322**.
Altrimenti, se vuoi perlustrare la parete di destra, vai al **146**.

211

Mentre il tuo ultimo affondo toglie la vita al brigante, il suo compagno, che avevi gettato a terra pochi secondi prima, si riprende e, per nulla intimorito dalla morte del suo compagno, ti si getta contro:

Brigante 2
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci, vai al **90**.

212

La pioggia comincia a farsi più fitta e, ben presto, le gocce si trasformano in ghiaccio, rendendo scivoloso il terreno e difficile l'avanzata. Fortunatamente, poco più in alto, scorgi l'antro di una caverna nella roccia. Potrebbe fornirti un riparo sicuro e potresti approfittarne per riposarti attendendo che la tempesta si calmi. Però potresti anche proseguire lungo il costone della montagna, sfidando le intemperie e tentando di raggiungere l'altro lato dove sicuramente troverai un bosco a proteggerti dal freddo e dalla pioggia. Cosa fai?

Se hai Arrampicarsi e vuoi raggiungere la caverna, vai al **24**.
Altrimenti, sei costretto a proseguire, vai al **143**.

213

Prendendo il monaco di sorpresa ti posizioni nella tecnica del Vortice di Spire e fai partire una torsione completa del tuo corpo. Il tuo tallone raggiunge micidiale come un proiettile il volto del monaco che vola a terra, mentre la sua alabarda scivola via a qualche metro di distanza. Cogliendo al volo l'occasione ti lanci su di lui squarciandogli il collo. La sua vita defluisce lentamente, mentre i suoi occhi si spengono. Intanto Yosuke ha finito di sistemare l'altro guardiano. Vi lanciate un'occhiata di intesa, dopodiché frugate nelle vesti dei cadaveri alla ricerca di qualsiasi cosa potrebbe tornarvi utile. Scoprite tra le pieghe una chiave di ottone (Segnala nel tuo registro) con la quale riuscite senza problemi ad aprire la serratura dell'ingresso. Vai al **210**.

214

Dopo un giorno intero di lungo cammino raggiungi finalmente il villaggio di Ymayall. È quasi il tramonto e sei allo stremo delle forze, mentre la fame ti sta dilaniando lo stomaco. Ti appoggi ad una staccionata ma, poco dopo, perdi i sensi e cadi a terra svenuto. Vai al **11**.

215

Al tuo rifiuto, il brigante con i pugnali, si scaglia contro di te: non c'è altro da fare che affrontarlo! Estrai la tua arma e ti prepari a difenderti:

Brigante Alto
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **337**.

216

Non è un'impresa difficile. Sono solo un paio di metri di altezza, ce la puoi fare. Ti sei allenato fin dall'infanzia ad arrampicarti su pareti e alberi raggiungendo altezze ancora più impressionanti. La parete del mulino, inoltre, offre molti appigli naturali sui quali poter contare. Respiri profondamente e ti concentri, poi ti avvicini alla nuda pietra e cominci a fare leva sulle braccia. In pochi secondi stai già superando lo stipite della porta. Ti mancano pochi centimetri dal raggiungere la base della finestra, ma una pietra su cui ti stai appoggiando comincia a muoversi pericolosamente... *Tenta la Fortuna!* Tira 1d6:

Se esce 3 o più, vai al **40.**
Altrimenti, vai al **247**.

217

Il mercato cittadino si svolge ogni mattina nella piazza principale della città. Ci si può arrivare attraverso due grandi vie perpendicolari conosciute come la "via dei mercanti" e la "via degli artigiani". Al mercato puoi trovare ogni genere di frutta, verdura, carne e tanto al-

tro ancora. Dopo aver girovagato avanti e indietro dando un'occhiata alle varie bancarelle che espongono al pubblico le loro merci ne trovi una che ha dei buoni prezzi. Il proprietario ti consegna il listino dei prezzi: 2 razioni di viveri 1 moneta d'oro; 5 razioni 2 monete d'oro; 7 razioni 3 monete d'oro (Ricordati che il tuo zaino ha solo 10 posti liberi, se dovessi comprare qualcosa in più dovrai rinunciare a qualche oggetto che porti con te).
Dopo aver fatto abbondanti scorte, decidi di:

Se non l'hai ancora fatto e vuoi andare alla fucina, vai al **302**.
Altrimenti, se vuoi visitare la zona est, vai al **384**.

218

Prendi bene la mira e lanci la stella di ferro. Poco dopo le sue punte affilate come rasoi penetrano nella carne dell'uomo conficcandosi nella schiena. Ti guardi intorno per verificare che non ci siano altre minacce e poi esci allo scoperto. La donna intanto inciampa su di una radice sporgente e scivola, ruzzolando a terra. Quando si riprende il suo volto è rigato dalle lacrime e i suoi occhi sono pieni di terrore e paura. Ti osserva mentre avanzi verso di lei e in un primo momento ti scambia per l'uomo che la inseguiva, poi osservando alle tue spalle il suo cadavere urla: "Non ti avvicinare! Lasciami andare! Ti prego non farmi del male!".
Ti chini su di lei e tenti di calmarla. Le spieghi che eri di passaggio e che sei intervenuto per salvarla. Non hai intenzioni cattive, anzi vorresti capire meglio cosa le

sia capitato per aiutarla. La donna lentamente si riprende e, qualche minuto dopo, ti dice che una banda di briganti ha assalito lei e la sua compagnia teatrale per depredarli mentre attraversavano il bosco per raggiungere il villaggio di Shenghen. Lei è riuscita a scappare, ma hanno ucciso il capo compagnia davanti ai suoi occhi e hanno preso in ostaggio le sue compagne. Sa benissimo che subiranno delle oscenità che non riesce nemmeno ad immaginare, ma tu le prometti che farai di tutto per salvarle. Così le dici di aspettarti e corri dal resto della sua compagnia sperando di non essere arrivato troppo tardi. Vai al **64**.

219

Due *ninja* si avventano contro di te contemporaneamente, mentre i loro compagni rimangono in attesa di seguire gli eventi.

Ninja 1	Ninja 2
Attacco: 1d6+2	Attacco:1d6+2
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se dopo 7 round sei ancora vivo, vai al **188**.

220

Ti svegli all'alba accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito e ti senti pronto ad affrontare il viaggio, ma...
Ti guardi intorno e noti che qualcosa non va: *Ombra*

della Notte, il tuo cavallo è sparito! Non hai finito di riprenderti dallo stupore che ti accorgi che anche il tuo zaino e il tuo equipaggiamento non ci sono più. Sei stato completamente derubato durante il sonno (Ricordati di cancellare tutto il contenuto del tuo zaino e del tuo equipaggiamento). Sicuramente saranno stati ladri o briganti passati da quelle parti qualche ora prima. Non puoi fare altro che accettare la cosa e metterti in cammino sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **214**.

221

Chiedi ai lanciatori se puoi unirti a loro. Ti dicono che non si sono problemi e ti spiegano le regole. Ognuno a turno lancia quattro coltelli contro il bersaglio di paglia attaccato alla parete. Si deve tentare di colpire più volte il centro evidenziato in nero con del carbone. Vince chi fa più centri (Siete in tre giocatori. Tira, a turno, 4 dadi per ognuno di voi. Ogni volta che esce un 3 o un 4 significa che è stato fatto centro. In caso di parità, lancia un solo dado fino a quando uno solo fa centro).

Se vinci, vai al **4**.
Altrimenti, vai al **156**.

222

Hai appena percorso una decina di metri quando la porta davanti ai tuoi occhi si spalanca per far entrare un cavaliere di ritorno da una missione. Il cavaliere avanza verso il centro del cortile e tu, fingendo un atteggia-

mento militare, ti metti sull'attenti pronto al saluto. Il cavaliere ti passa accanto e puoi solo vederne i lineamenti con la punta dell'occhio per immaginarti quanto sia grande e grosso. Ad ogni modo ora che il cancello del cortile è spalancato le tue possibilità di fuga sono aumentate. Devi solo avvicinarti con fare indifferente e, poi, fuggire senza guardarti indietro.
Il cavaliere intanto fa ancora pochi metri quando ferma il cavallo improvvisamente. Si fa aiutare da uno dei suoi sottoposti a scendere e voltandosi ti fissa con sguardo inquisitore...
Tenta la Fortuna! Tira 1d6:

Se possiedi l'Abilità Nascondersi nell'Ombra, aggiungi +1 al risultato.
Se esce 4 o più, vai al **109**.
Altrimenti, vai al **233**.

223

Prima di avanzare ti assicuri che il troll non ti abbia notato. In effetti sembra proprio che la creatura sia appoggiata con la sua grande mole sul fianco della roccia e stia dormendo profondamente. Sei quasi riuscito a superare l'ostacolo, ma ecco che le sue palpebre si aprono all'improvviso e i suoi grandi occhi inquadrano la tua sottile figura. Ci vuole un po' prima che il piccolo cervello del troll si metta in funzione, ma la tua presenza lo irrita profondamente. Con un ringhio terrificante si alza in piedi e afferra la sua rudimentale clava di legno. Non puoi scappare e sei costretto ad affrontarlo.

Troll delle Nevi
Attacco: 1d6+1
Difesa: 4
Punti Ferita: 4

Se vinci, vai al **147**.

224

Ophilios sibila rabbiosamente: "Che voi siate maledetti! Avete osato ferire una divinità! Io sono Ophilios, il dio serpente cornuto. Non mi scorderò mai di voi...". Detto questo, tu e Yosuke vi preparate a subire il prossimo attacco del mostro che, ci scommette, sarà quello deciso. Il serpente, però, comincia ad agitarsi e a fremere e, inaspettatamente, girando completamente per la stanza, sparisce inghiottito dall'oscurità del tunnell dalla quale eravate giunti…
All'improvviso cala il silenzio. Vi guardate increduli, poi vi lasciate andare a terra mantidi di sudore e stremati dalla fatica. Non potete ancora crederci: avete combattuto contro una divinità della terra e siete sopravvissuti. Vai al **364**.

225

La forza di Ophilios, il Dio Serpente, non è paragonabile alla vostra. Riesci a resistere al suo primo assalto, ma vieni sbalzato via sbattendo contro la parete. Yosuke approfittando di questa occasione riesce a lanciare uno *shuriken* e colpisce il mostro nel punto più debole, proprio sotto la gola, procurandogli un danno. L'intrusione

di Yosuke ti consente di riprendere fiato e approfittare della distrazione del mostro per attaccarlo.

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 39

Dopo aver subito il tuo attacco (Ricordati di togliere eventuali Punti Ferita ad Ophilios), il mostro si muove convulsamente. Appena si riprende la sua collera esplode e diventa ancora più minaccioso e si scaglia ancora una volta su di te.

Se hai Schivare, vai al **226**. Altrimenti, subisci il colpo in pieno.
Se sopravvivi, vai al **226**. Altrimenti, vai al **61**.

226

Né tu, né Yosuke intendete arrendervi tanto facilmente, nonostante non sia chiaro per quanto ancora riuscirete a resistere ad una forza così malvagia. La vostra determinazione è tale che Ophilios appare scosso dal vedervi ancora vivi e si innervosisce perdendo l'opportunità di contrattaccare…
A turno, prima tu e poi Yosuke, vi lanciate contro il vostro avversario (Yosuke attacca con 1d6+2. Se procurate danni al mostro sottrai il punteggio dai suoi Punti Ferita). Vai al **148**.

227

La lama scende pericolosamente su di te. Sei quasi sul punto di afferrarla, ma non ci riesci e subisci il danno.

Se sei sopravvissuto, torna al **349**.
Altrimenti, vai al **176**.

228

Nonostante la sua giovane età, Yosuke si dimostra un *ninja* dotato di grande talento. È audace e questo suo aspetto ti piace, purtroppo il destino che ha incrociato le vostre strade è beffardo. Sai benissimo che un *ninja* non può avere amici. Essere un *ninja* significa sacrificare la propria vita alla missione e non c'è spazio nel tuo cuore per inutili sentimentalismi. I sentimenti possono creare esitazione e ciò può rivelarsi fatale. Inoltre si dice che le guerre dei *ninja* siano le più sanguinarie che esistano e, un giorno, potrebbe accadere di ritrovarti a combattere contro lo stesso Yosuke. Così cerchi di essere distante e evasivo. Non vuoi affezionarti a qualcuno che sai che poi potrebbe diventare il tuo peggiore nemico. Ad ogni modo ora condividete un obiettivo comune e il migliore modo per sopravvivere è creare una squadra affiatata i cui membri sono disposti a fidarsi l'un l'altro e a difendersi fino alla morte.
Dopo aver superato il confine tra il tuo regno e quello limitrofo dove si stanno dirigendo i monaci, per i successivi due giorni siete costretti a muovervi solamente di notte, col favore del buio e per non destare l'attenzione di qualcuno, cercando di seguire le tracce lasciate dai monaci durante il giorno. Dopo esser sceso il crepu-

scolo del terzo giorno, da quando vi siete messi in viaggio, finalmente avvistate la cupola di una pagoda enorme emergere dalla rigogliosa vegetazione. Avete trovato il loro tempio. Vai al **270**.

229

Fortunatamente conservavi un piccolo sacchetto contenente della polvere pirica (Ricordati di cancellarlo dalla scheda). Sai benissimo che una manciata di quella sostanza a contatto con una fiamma può provocare una esplosione. Un ghigno si dipinge sul tuo viso mentre velocemente afferri il sacchetto e lo scagli nel camino. Nello stesso momento, con le ultime forze che ti restano, ti getti sotto il tavolo. Il vecchietto capisce troppo tardi cosa hai fatto e in breve viene investito in pieno da una grande esplosione. Il suo corpo carbonizzato e ridotto a brandelli viene scagliato contro la parete di fondo, mentre laddove c'era il camino ora si vede l'esterno. Il soffitto crolla subito dopo investendo tutto... Vai al **295**.

230

Lo *shuriken* si conficca contro una parete di legno evitando di pochi centimetri il viso del monaco. Yosuke segue la scena ammutolito. Sapete entrambi benissimo che tutto dipendeva da questo lancio, ora il monaco potrà richiamare rinforzi e per voi potrebbe aggravarsi la situazione.

Il monaco, però, non sembra aver capito come sfruttare il suo vantaggio e in breve si lancia contro Yosuke il

quale, dopo aver sfoderato la propria *ninjato*, lo affronta. Corri in suo soccorso ma Yosuke riesce a squarciare il ventre del monaco e a porre rimedio al tuo errore.
Adesso che potete tirare un sospiro di sollievo, perquisite i cadaveri in cerca di qualcosa di utile e tra le pieghe della loro tunica trovate una chiave di ottone.
Utilizzando la chiave di ottone riuscite ad aprire il lucchetto della serratura che sbarra l'ingresso...
Prima di entrare vi guardate nuovamente intorno circospetti, mentre in cielo si sta verificando una tetra eclissi di luna che non fa presagire nulla di buono... Vai al **210**.

231

Man mano che procedi a causa del ghiaccio che ricopre le rocce tu non riesci più a trovare un appiglio per tenerti e alla fine scivoli miseramente. Purtroppo finisci per precipitare schiantandoti contro diverse sporgenze, mentre il tuo corpo si riduce in pochi minuti in un ammasso informe di ossa rotte e carne tumefatta. La tua avventura finisce qui.

232

A notte inoltrata il tuo sonno viene turbato da una strana sensazione...

Se hai Ascoltare Rumori, vai al **397**.
Altrimenti, vai al **186**.

233

Lo sguardo del cavaliere è minaccioso. I suoi occhi scintillano pronti a infiammarsi. La tua memoria non ti inganna: è il capitano delle guardie. L'uomo deve aver scoperto il tuo travestimento perché estrae la *katana*. Puntandotela contro la gola, esclama: "Miserabile... pensavi di poterci sfuggire?", poi lancia un fischio: "Guardie! Circondatelo e arrestate questo uomo! Ha tentato di evadere... E se fa mosse false uccidetelo!".

Due guardie sono apparse alla soglia della caserma e si gettano verso di voi, mentre altre due stanno scendendo dalle mura pronte ad eseguire l'ordine del loro superiore.

Non hai altra scelta che prepararti ad una dura lotta. Estrai velocemente la tua arma e ti prepari ad affrontarlo in duello. Dovrai essere velocissimo a metterlo fuori combattimento prima che i soldati ti raggiungano altrimenti non avrai più possibilità di uscire vivo.

Capitano delle Guardie
Attacco: 1d6+2
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **382**.

234

Nel momento in cui sferri la tua Zampa di Tigre Nojiiro fa roteare le braccia creando intorno a sé un vuoto d'aria. Il tuo colpo attraversa il vuoto e viene distorto da una forza misteriosa, come se una raffica di vento a-

vesse deviato il tuo braccio. Come è possibile? Hai appena il tempo di sentire Nojiiro esclamare: "Oh, la nobile Scuola della Tecnica della Tigre! Devi essere un tipo in gamba anche se padroneggi la tecnica di una scuola inferiore!", e senza nemmeno sfiorarti fende velocemente l'aria con i suoi palmi. In un secondo il tuo corpo viene sferzato da una decina di colpi invisibili che ti feriscono e provocano dei tagli sulle spalle, sulle braccia e sulle gambe (Tira 1d6-2 il risultato indica quanti Punti Ferita perdi).
"Tecnica Superiore dell'Aria: Lame d'Aria!", sul viso di Nojiiro compare un sorriso di soddisfazione. Il suo gracile aspetto di anziano nasconde in realtà l'animo di un possente guerriero.
Dopo esserti ripreso, Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

235

La povera creatura si accascia a terra senza vita. Aveva scelto male il suo avversario, ma non poteva sapere che tu fossi un *ninja* tanto abile. Ad ogni modo sei sopravvissuto al tuo primo scontro reale, ma non hai tempo di gioire: dalla boscaglia compaiono due sagome. Uno dei due ha una brutta cicatrice in viso ed è armato di arco, mentre l'altro più alto e snello stringe tra i pugni due rozzi coltelli. Sono dei briganti! Probabilmente stavano dando la caccia al cinghiale ed è per questo motivo che la bestia ti aveva attaccato. Quest'ultimo ti lancia un'oc-

chiata compiacente poi, indicando il cadavere del cinghiale, esclama: "Ehi, amico! Ci hai fatto un gran piacere... quella dannata bestia corre come il demonio! Non ti dispiace se adesso ce lo prendiamo, vero?", mentre l'altro non perdendo di vista il tuo cavallo grugnisce: "Che bel cavallo... perché non ce lo vendi?". Cosa fai?
Acconsenti alla loro richiesta, vai al **163**.
Afferri la tua arma e li affronti, vai al **257**.

236

Prima ancora che l'uomo possa stendere la sua viscida mano intervieni veloce e letale. Sei talmente silenzioso che nessuno si accorge della tua presenza. Così puoi agire indisturbato mentre passi intorno al collo dell'uomo il sottile filo di acciaio della tua garrotta e poi tiri come se dovessi stringere un nodo. In pochi secondi l'uomo soffoca, i suoi occhi schizzano dalle orbite e rivoli di sangue escono dalle ferite provocate dalla garrotta. Lasci andare il corpo senz'anima a terra e osservi la ragazza. I suoi occhi sono inespressivi e il suo corpo trema dalla paura. Ti chini su di lei e tenti di calmarla. Le spieghi che eri di passaggio e che sei intervenuto per salvarla. Non hai intenzioni cattive, anzi vorresti capire meglio cosa le sia capitato per aiutarla. La donna lentamente si riprende e qualche minuto dopo ti dice che una banda di briganti ha assalito lei e la sua compagnia teatrale per depredarli mentre attraversavano il bosco per raggiungere il villaggio di Shenghen. Lei è riuscita a scappare, ma hanno ucciso il capo compagnia davanti ai suoi occhi e hanno preso in ostaggio le sue com-

pagne. Sa benissimo che subiranno delle oscenità che non riesce nemmeno ad immaginare, ma tu le prometti che farai di tutto per salvarle. Così le dici di aspettarti e corri dal resto della sua compagnia sperando di non essere arrivato troppo tardi. Vai al **64**.

237

Nel momento in cui fai un passo verso il monaco più vicino a te, egli si volta e ti fissa gelidamente dritto negli occhi. Hai l'impressione di aver provocato la sua ira. Tutta la processione si ferma di colpo e i tamburi smettono di suonare. Mentre ti senti investito dagli sguardi atterriti della gente che segue in rispettoso silenzio. Il monaco ha la testa completamente rasata. Sulla fronte reca un marchio di una mezzaluna rovesciata. Indossa una tunica bianca e, sopra di essa, una stoffa arancione ricade per metà del corpo, entrambe legate alla vita da una cintura di canapa. Con la mano destra stringe il suo bastone da cerimonia, mentre la sinistra la tiene dritta avanti ai suoi occhi a forma di taglio.

Se hai subito la Maledizione di Kder, vai al **304**.
Altrimenti, vai al **371**.

238

Trascorri una notte agitata passando da un incubo ad un altro. Poi...
Tenta la Fortuna! Tira 1d6:

Se esce 5 o 6, vai al **266**.

continua

Se esce 3 o 4, vai al **37**.
Altrimenti, vai al **91**.

239

Al tuo rifiuto il brigante con i pugnali si scaglia contro di te: non c'è altro da fare che affrontarlo! Estrai la tua arma e ti prepari a difenderti:

Brigante Alto
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **334**.

240

Dopo che entrambi avete messo sul tavolo le vostre puntate (Prendi nota delle monete che hai puntato), il tuo avversario lancia per primo i dadi ottenendo un 11 come risultato. Non male, rifletti, ma non sei scoraggiato. Confidi molto nella fortuna e un attimo dopo i tuoi dadi rotolando sul tavolino ti regalano una coppia di 6. Hai fatto 12! Gli uomini che ti circondano ti guardano increduli, mentre il tuo avversario non può fare altro che pagare la sua parte di puntata (Raddoppia le monete d'oro che avevi scommesso e segna il nuovo risultato nella tua scheda).
L'uomo non si da per vinto, anzi ti propone di ripetere il lancio, ma per stasera preferisci non rischiare. Così con garbo declini l'invito e salutando tutti ti avvii verso il

bancone. Vai al **294**.

241

Fai un grande respiro e ti concentri al massimo. Sai benissimo che, nonostante la tua grande agilità, un salto del genere non è mai un'impresa facile. Ad ogni modo non hai proprio il tempo per rifletterci e così ti lanci nel vuoto. Raggiungi la strada e ruzzoli come una ruota cercando di attenuare la botta con il suolo. Quando ti riprendi ti volti a guardare verso l'alto e ti accorgi che i samurai ti stanno maledicendo per quella che credono sia una fortuna sfacciata. Ad ogni modo hai guadagnato abbastanza tempo per poter fuggire indisturbato tra i vicoli e sparire prima che essi possano raggiungerti. Quando sei sicuro di essere in salvo ti dirigi fuori la città e cerchi riparo tra la boscaglia. Vai al **32**.

242

Con la reverenza dovuta di fronte ad una divinità, ti inchini ai piedi della statua. Hai appena terminato di pregare quando, riaprendo gli occhi, vieni colto da un improvviso spiffero d'aria che fa tremare le fiamme delle candele. Hai come la sensazione di essere osservato e ti guardi intorno circospetto, ma è solo un'impressione. Alzandoti ti senti più vigoroso (Hai ricevuto la "Benedizione di Kder": aggiungi 1 al *Tiro Fortuna* la prossima volta che ti verrà chiesto di tirare i dadi). Ora non ti resta che tornare indietro. Vai al **133**.

243

Al tuo risveglio Yosuke ti mette al corrente di aver visto i monaci trasportare la portantina con sopra Sanade (Recuperi tutti i Punti Ferita che hai perso). La ragazza è viva quindi Yosuke si sente rassicurato e i suoi occhi sono languidi di gioia al solo raccontartelo. Il resto del pomeriggio trascorre tranquillo. Ogni tanto qualche pellegrino di passaggio si ferma a portare un dono al tempio e a pregare. Tuttavia in te avverti una certa inquietudine. In realtà è dalla sera precedente che il bosco emana una strana atomo sfera e la pagoda sembra quasi possedere un'aura malefica. Ad ogni modo, tu e Yosuke, attendete le prime luci dell'imbrunire per passare all'attacco. Il piano che avete ideato è semplice, ma potrebbe rivelarsi il migliore. Uno di voi si fingerà un viandante che si è perduto e va cercando ospitalità per la notte, l'altro aspetterà il momento migliore per mettere fuori combattimento i guardiani.

Se possiedi degli *Shuriken* e vuoi sistemare le guardie, vai al **152**.
Se possiedi una cerbottana e vuoi lanciare un ago avvelenato, vai al **101**.
Altrimenti, se preferisci fare tu la parte del viandante che chiede ospitalità, vai al **357**.

244

La locanda è molto grande ed è anche molto frequentata. Fortunatamente trovi un posto isolato dove poter sederti tranquillo e riflettere un pochino su tutto il tuo viaggio e su ciò che ti è accaduto finora. Sei consapevole

che la parte difficile dovrà ancora arrivare. Chissà quanti altri pericoli dovrai superare e quanti altri nemici dovrai affrontare. Mentre rifletti mandi giù bocconi di stufato caldo e qualche sorso di una dolce bevanda fermentata. Un'ora più tardi ti senti talmente stanco da chiedere al proprietario le chiavi di una camera libera.
Dopo aver pagato 2 monete d'oro (Ricordati di scalarle dal tuo gruzzolo) sali a coricarti. Vai al **167**.

245

Non fai nemmeno cinque metri che, dalla parte opposta, sopraggiungono due soldati di ronda. I due rimangono sorpresi quando si accorgono della tua presenza e sfoderano le loro spade. Hanno capito subito che sei riuscito a fuggire dalle prigioni e ora stai tentando la fuga. Così si avventano contro di te tagliando l'aria con le loro lame affilate.

Soldato 1	Soldato 2
Attacco: 1d6+2	Attacco: 1d6+2
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **343**.

246

Il mulino è un grande edificio di forma cilindrica. Le uniche vie di accesso sono la porta sbarrata e una finestra aperta a circa due metri di altezza.
Cosa fai?

Se possiedi Scassinare o gli attrezzi da scasso e vuoi tentare di forzare la serratura, vai al **160**.
Se vuoi buttare giù la porta, vai al **287**.
Se possiedi Arrampicarsi o una corda e un rampino e vuoi tentare di scalare la parete per raggiungere la finestra in alto, vai al **216**.
Altrimenti, se decidi di rinunciare, puoi tornare indietro, vai al **78**.

247

L'appoggio cede e cadi rovinosamente a terra battendo violentemente la testa e la schiena. Perdi immediatamente i sensi (Tira 1d6 il risultato indica i Punti Ferita perduti). Se sopravvivi alla caduta, vai al **11**.

248

Vi avvicinate senza far rumore e senza essere visti dalle guardie finché non raggiungete la parete est. Il primo ostacolo lo avete superato, ma per raggiungere la finestra dovrete arrampicarvi.

Se possiedi l'abilità Arrampicarsi o hai una corda con rampino, vai al **136**.
Altrimenti, siete costretti a tornare indietro, vai al **140**.

249

I pochi metri che ti separano da Tanaka non sono sufficienti a permetterti di raggiungerlo prima che lui possa gettare la ragazza oltre il baratro facendola precipitare

nel vuoto. Alle tue urla di rabbia si aggiungono quelle di dolore di Yosuke. Proprio ora che eravate così vicini a salvarla.
Ti scagli carico d'ira contro Tanaka e lo attacchi:

Tanaka
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 4

Se Tanaka ti colpisce, raddoppia il numero dei danni che ti provoca.
Se vinci e sopravvivi, vai al **100**.

250

Dopo aver svoltato l'angolo ti accorgi che il corridoio finisce in un vicolo cieco. All'estremità c'è solo una finestra sbarrata che si affaccia sul cortile esterno e dalla quale proviene la luce del sole. Ti affacci per scrutare fuori e ti accorgi che ti trovi al pian terreno. Ogni tentativo di forzare le sbarre in metallo della finestra risulta vano. Se hai un Candelotto di dinamite e un Acciarino e vuoi usarli (vai al **52**), altrimenti sei costretto a tornare indietro (vai al **245**).

251

Il brigante che hai affrontato era davvero bravo ad usare i coltelli, ma non era un avversario alla tua altezza. Il suo corpo ti cade tra le braccia esamine. Lanci un'occhiata al suo compagno e ti posizioni per affrontarlo,

ma la morte del compagno lo ha scosso profondamente e non sembra sia in grado di muoversi. Approfitti dell'occasione per attaccare per primo, ma un rumore alle spalle desta la tua attenzione. Ti volti giusto in tempo per vedere una mazza abbattersi contro di te.

Se hai Schivare, vai al **331**.
Altrimenti, vai al **358**.

252

La differenza di forza, tra te e i monaci, è enorme. I due poveri uomini si accasciano al suolo morenti. Nello stesso momento Yosuke si è sbarazzato del monaco con cui stava combattendo. Adesso rivolgete entrambi la vostra attenzione al capo della setta degli Illuminati, Tanaka che tiene in ostaggio Sanade.
Il monaco vi guarda altezzoso e vi dice: "Miserabili che osate sfidare il potere del nostro dio! Non uscirete vivi da qui!", dopodiché alza le mani al cielo e intona una preghiera: "Anime dei miei fratelli che avete perso la vita per mano di costoro tornate nei vostri corpi e riprendetevi la rivincita!".
In un attimo, i corpi che giacciono a terra fremono e, a poco a poco, coloro che avete ucciso, si rialzano fissandovi attraverso occhi vitrei e inespressivi.
Udite Tanaka ridere e urlare: "Il nostro signore e padrone Ophilios ci ha donato l'immortalità per servirlo in eterno!".
Non ti resta altra scelta che smembrare quei monaci zombie affinché non possano più rigenerarsi.

Monaco Zombie 1	Monaco Zombie 2
Attacco: 1d6	Attacco: 1d6
Difesa: 2	Difesa: 2
Punti Ferita: 2	Punti Ferita: 2

Prima di combattere, se hai il Pugnale Purificatore, vai al **291**.
Altrimenti, devi combattere. Se sopravvivi, vai al **128**.

253

Nel momento in cui lanci il tuo colpo Nojiiro fa roteare le braccia creando intorno a sé un vuoto d'aria. Il tuo calcio attraversa il vuoto e viene distorto da una forza misteriosa, come se una raffica di vento lo avesse deviato. Come è possibile? Hai appena il tempo di sentire Nojiiro esclamare: "Oh, la possente Scuola della Tecnica dell'Orso! Devi essere un tipo in gamba anche se padroneggi la tecnica di una scuola inferiore!", e senza nemmeno sfiorarti fende velocemente l'aria con i suoi palmi. In un secondo il tuo corpo viene sferzato da una decina di colpi invisibili che ti feriscono e provocano dei tagli sulle spalle, sulle braccia e sulle gambe (Tira 1d6 il risultato indica quanti Punti Ferita perdi).
"Tecnica Superiore dell'Aria: Lame d'Aria!", sul viso di Nojiiro compare un sorriso di soddisfazione. Il suo gracile aspetto di anziano nasconde in realtà l'animo di un possente guerriero.

Dopo esserti ripreso, Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la di-

mostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

254

Un solo istante ed è tutto finito. La donna si accascia al suolo senza vita. Non hai resistito alla tua sete di sangue. Sei un *ninja*, un oscuro e silenzioso assassino, non puoi permettere a nessuno di scoprire la tua identità e chi dovesse venirne a conoscenza non può rimanere in vita. Questa è la dura legge a cui sei stato addestrato. Non provi nessun sentimento per la donna, purtroppo si è trovata nel posto sbagliato con la persona sbagliata. Adesso devi essere cauto. Ti guardi intorno cercando di scoprire dove sei e se c'è qualche altra minaccia da eliminare. Vai al **17**.

255

Nel momento in cui lanci il tuo Taglio Verticale Nojiiro fa roteare le braccia creando intorno a sé un vuoto d'aria. Il tuo colpo attraversa il vuoto e viene distorto da una forza misteriosa, come se una raffica di vento avesse deviato il tuo braccio. Come è possibile? Hai appena il tempo di sentire Nojiiro esclamare: "Oh, la fatale Scuola della Tecnica dello Scorpione! Devi essere un tipo in gamba anche se padroneggi la tecnica di una scuola inferiore!", e senza nemmeno sfiorarti fende velocemente l'aria con i suoi palmi. In un secondo il tuo corpo viene sferzato da una decina di colpi invisibili che ti feriscono e provocano dei tagli sulle spalle, sulle braccia e sulle gambe (Tira 1d6-2 il risultato indica

quanti Punti Ferita perdi).
"Tecnica Superiore dell'Aria: Lame d'Aria!", sul viso di Nojiiro compare un sorriso di soddisfazione. Il suo gracile aspetto di anziano nasconde in realtà l'animo di un possente guerriero.
Dopo esserti ripreso, Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

256

Il mattino seguente ti risvegli tutto indolenzito. Guardando il sole in cielo ti accorgi di essere rimasto svenuto per un giorno intero! (Tira 1d6. Il risultato indica i Punti Ferita che recuperi). Nonostante la disavventura, te la sei cavata ancora una volta. Le ferite si sono rimarginate e così, dopo averle ripulite con dell'acqua fresca e, grazie anche a qualche bendaggio improvvisato, puoi tornare nuovamente a camminare. Dovrai, però, stare attento a non farle riaprire o rischieresti davvero di morire stavolta. Ti guardi intorno in cerca di indizi che ti aiutino a capire dove ti trovi. Hai perso la strada maestra e arrivare a Shenghen sarà più difficile e più lungo del previsto, ma se non ti sbagli la direzione giusta è avanti a te. Quindi ti incammini senza indugi. Vai al **354**.

257

Non sei dell'umore adatto per accondiscendere alle richieste di zotici briganti come quei due che ti stanno di fronte: "Questo cinghiale mi appartiene!".
"Che maleducato!", risponde il brigante più alto: "Trattare così due persone per bene come noi!", poi scoppia in una fragorosa risata.
"Vi do un consiglio: andatevene finché potete!", minacci a denti stretti.
"Ragazzino, ci stai facendo arrabbiare!", risponde il brigante più basso.
Non hai tempo di aggiungere altro che il brigante con i coltelli ti salta addosso:

Brigante Alto
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Devi difenderti!
Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **251**.

258

Ti avvicini all'angolo dei giocatori e, dopo aver seguito con attenzione il gioco, sei curioso di provare. Le regole sono semplici: due giocatori al proprio turno tirano una coppia di dadi. Chi ottiene il punteggio più alto vince.
Se possiedi una coppia di dadi e vuoi usarli, vai al **399**.
Altrimenti, vai al **28**.

259

Ti guardi intorno nervosamente, purtroppo non individui nessun nascondiglio o via di fuga. Sei ancora impalato al centro del corridoio, quando il capo carceriere appare sull'uscio della porta. Ti accorgi che l'uomo ti fissa con sguardo sorpreso, non si aspettava certo che tu riuscissi ad evadere, ma allo stesso tempo sghignazza. Evidentemente ora ti farà passare un brutto quarto d'ora. D'altra parte, se fosse solo lui il tuo ostacolo, lo metteresti facilmente al tappeto, ma hai timore che potrebbe chiamare rinforzi e, allora, saresti veramente in guai seri. L'uomo, però, si sfrega le mani e con sguardo truce si getta contro di te. Ti rilassi e nello stesso tempo ti senti rassicurato, ora sai di avere di fronte un sempliciotto che ti ha sottovalutato. Ti prepari al combattimento mettendoti in guardia:

Capo Carceriere
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **350**.

260

Tentare di aggirare la sorveglianza si dimostra un'azione piuttosto complicata.
Se possiedi Muoversi Silenziosamente oppure se appartieni alla Scuola del Cobra e possiedi anche Nascondersi nell'Ombra, vai al **248**.
Altrimenti, se vuoi tentare lo stesso, vai al **381**.

continua

Se, invece, preferisci tornare indietro, vai al **140**.

261

Il rotolo contiene le basi per apprendere la tecnica delle "Lame D'Aria" ma, per fare tua tale tecnica, devi possedere l'abilità di Leggere. Nel caso tu sia in possesso di questo requisito potrai segnare sulla tua scheda di aver imparato una nuova tecnica, altrimenti registra solo il rotolo nel tuo zaino.
Dopo aver ringraziato Nojiiro, ti vedi costretto a proseguire il tuo viaggio... Vai al **22**.

262

Assistendo alla scena Yosuke non può fare a meno di intervenire. Da un volo così alto, Sanade potrebbe finire per sfracellarsi al suolo, così senza indugi si lancia in suo soccorso. La sua abilità nei salti è straordinaria e riesce ad intercettare la ragazza prima che raggiunga terra, salvandola da morte certa. Velocemente si avvicina e ricambia il tuo sguardo interrogativo: "È solamente svenuta. Si riprenderà presto!".
Intanto, dall'alto, giungono le voci dei monaci che, dopo aver scoperto la vostra presenza, inveiscono e vi maledicono. Avete combattuto contro una divinità e salvato Sanade, non è il caso di affrontare anche i monaci, così suggerisci: "Andiamocene in fretta da questo posto.". Vai al **326**.

263

Hai appena terminato di infilare le monete d'oro nella tua tasca (Segna 4 monete d'oro) che un improvviso spiffero d'aria fa tremare le fiamme delle candele. Hai come la sensazione di essere osservato e ti guardi intorno circospetto, ma alle tue spalle succede qualcosa: la statua emette un bagliore. Non dovevi toccare l'oro delle offerte, così facendo hai fatto arrabbiare la divinità. Un raggio luminoso ti investe ed hai la sensazione che i tuoi sensi impazziscano, ma pochi istanti dopo è tutto finito. Ti tocchi come in cerca di eventuali danni o ferite, ma sembra che tu stia bene. Forse è stato tutto un sogno. Forse sono state le tue paure a suggestionarti. O forse sono i morsi della fame che ti fanno avere allucinazioni. In verità hai fatto arrabbiare la divinità ed essa ti ha punito severamente (Segna nella tua scheda "Maledizione di Kder": sottrai 1 la prossima volta che ricorrerai al *Tiro Fortuna*). Non ti resta che abbandonare il tempio prima che qualcuno si accorga della tua presenza. Così ti dirigi alla bettola. Vai al **133**.

264

Appena l'ultimo giocatore si alza barcollando, ti siedi al suo posto. Il tizio che hai di fronte sembra un vero duro. Ha un aspetto imponente e due folti baffi neri. La muscolatura del suo braccio è il doppio della tua e per questo, appena ti guarda, sghignazza divertito: "E tu chi saresti?!", poggia il gomito sul tavolino e muove la mano davanti la tua faccia. "Se vuoi sfidarmi accomodati pure!", ti dice, "Ma sappi che se ti spezzo il braccio non te la devi prendere con me!", dopodiché comincia a ri-

dere fragorosamente.
Sicuro di poter battere un avversario del genere, ti prepari poggiando il tuo gomito sul tavolo e afferrando la mano del tuo avversario. La sfida ti costa 1 moneta d'oro. Colui che riuscirà a far toccare il dorso della mano dell'avversario sul tavolo vincerà l'incontro.
(Procedi in questo modo: tira 1d6 e aggiungi 1 al risultato per stabilire la forza del tuo avversario. Adesso tira 1d6 per stabilire il tuo risultato).

Se appartieni alla Scuola dell'Orso, aggiungi +1 al risultato.
Se ottieni un risultato pari o maggiore, vai al **197**.
Altrimenti, vai al **175**.

265

Il rotolo di pergamena, che hai trovato tra le vesti di uno dei *ninja*, attrae la tua attenzione. Potrebbe contenere informazioni importanti oppure la descrizione di qualche arte o tecnica segreta di cui potresti impadronirtene per farla tua in futuro. Quando lo srotoli, però non puoi credere a ciò che c'è vedi: si tratta di un tuo ritratto. Quello che hai tra le mani non è altro che il tuo atto di esecuzione. Come avevi previsto qualcuno ti vuole morto: perché? E, sopratutto, chi c'è dietro a tutta questa storia?
A questo punto l'unica tua speranza di salvezza è raggiungere al più presto il porto della città di Krates e salpare prima che altri *ninja* vengano a reclamare la tua testa. Vai al **49**.

266

La mattina successiva ti svegli di buon'ora (Se ne hai bisogno, recuperi tutti i Punti Ferita perduti). Dopo aver raggruppato le tue poche cose, finalmente puoi riprendere il viaggio. Prossima destinazione: Shenghen! (Se avevi un cavallo ti accorgi che te lo hanno rubato e dovrai farne a meno). Ti avvii lungo il sentiero che porta a nord-ovest. Vai al **309**.

267

Il tuo affondo penetra in profondità nello stomaco del monaco. L'uomo cade a terra morente, ma ha ancora la forza di sostenere il tuo sguardo e minacciarvi: "Qui al Tempio della Mezza Luna Rossa troverete la morte!", poi ridacchia: "Il mio signore Ophilios tra poco si sveglierà e voi miserabili che avete osato interrompere la cerimonia dell'ascensione subirete la sua ira! L'ira di un dio!".

In quel momento un'altra forte scossa scuote le fondamenta del tempio e dal pozzo alle vostre spalle giunge uno strano verso stridulo e terrificante.

Tanaka ride di gioia nell'osservare le espressioni di sconcerto dipinte sulle vostre facce, poi stramazza al suolo.

Guardi Yosuke preoccupato: quale orribile creatura si cela nelle profondità del pozzo dei sacrifici? Ben presto i vostri dubbi ottengono risposta. Yosuke allontana Sanade dal bordo del baratro un attimo prima che un essere serpentiforme dall'enorme testa schiacciata e con delle corna appare e vi osserva.

Non hai mai visto un mostro del genere e non credi che

possa esistere una creatura simile. Non hai tempo da perdere in pensieri, la tua mente deve essere libera per affrontare il tuo avversario. Impugni la tua arma e parti all'attacco!
(Procedi in questo modo: tu conduci il primo attacco, poi è il turno di Yosuke. Yosuke attacca lanciando 1d6+2. Se riuscite a ferire Ophilios, sottraete i danni dai suoi Punti Ferita. Se Ophilios sopravvive all'attacco, si scaglia contro di te e sei costretto a difenderti. Se sei ancora vivo, ricomincia daccapo come descritto).

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 40

Quando i Punti Ferita di Ophilios scendono a 30, vai al **280**.

268

Ti svegli all'alba accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito e ti senti pronto ad affrontare il viaggio, ma il tuo zaino e il tuo equipaggiamento non ci sono più. Sei stato completamente derubato durante il sonno (Ricordati di cancellare tutto il contenuto del tuo zaino e il tuo equipaggiamento). Sicuramente saranno stati ladri o briganti passati da quelle parti qualche ora prima. Non puoi fare altro che accettare la cosa e metterti in cammino sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **214**.

269

Soppesi un attimo le parole. Non puoi certo rivelarle la tua identità di *ninja*, ma puoi raccontarle cosa ti è accaduto la sera precedente. Così dici: "Sono di passaggio. Vengo da un villaggio al di là delle montagne e sono in viaggio verso la città di Krates!".

La donna è molto ospitale: "Sarete mio ospite fin quando non vorrete ripartire! Il mio nome è Azumi!".

Sei profondamente colpito dalla sua dolcezza, tuttavia hai una missione da concludere e una nave che ti aspetta. Non potrai soggiornare a lungo e quindi rispondi: "Ti sono molto grato! Ma credo che domani mi rimetterò in cammino...".

La donna annuisce. Comprende la tua premura. "Stasera cenerete e vi riposerete tranquillamente!", poi si alza e si allontana salutandovi: "Vi auguro buonanotte!".

Vai al **385**.

270

Dopo aver trovato un buon nascondiglio che vi offra anche un buon punto di osservazione, decidete di restare in attesa. Durante la notte il vento porta con sé odore di sangue. Anche le fronde degli alberi che vi sono intorno sembrano parlare solo di morte. Non c'è dubbio che vi troviate in un posto veramente cupo che non emana niente affatto un'aura spirituale positiva. Nonostante ciò sembra che sia tutto tranquillo. Dal momento che non potete assaltare il tempio senza un'adeguata preparazione, decidete di impiegare l'intera notte per perlustrare la zona e per preparare una strategia. Dopo un veloce pasto, prima di dividervi Yosuke guarda in

alto e interpreta negativamente la luna morente che brilla tetra in un cielo nero e senza stelle: "Domani verrà versato del sangue!".

Se vuoi perlustrare la zona nord, vai al **127**.
Se, altrimenti, preferisci perlustrare la zona sud, vai al **273**.

271

Il temibile avversario si scaglia contro Yosuke, ma un attimo prima di chiudere le fauci il ragazzo riesce ad evitare di essere inghiottito e, nello stesso tempo, lancia uno *shuriken* nella gola del serpente procurandogli un danno (Sottrai 1 ai Punti Ferita di Ophilios). Vai al **224**.

272

Sei vicino poco più di un metro dall'uomo quando egli, avvertendo i tuoi passi, si volta. Rimane a fissarti incuriosito come se cercasse di metterti a fuoco o provasse a riconoscerti. Non hai molto tempo per agire, se si accorge delle tue intenzioni potrebbe urlare e richiamare l'attenzione degli altri contadini. Quindi attacchi:

Contadino Ubriaco
Attacco: 1d6-2
Difesa: 2
Punti Ferita: 3

Se vinci lo scontro, vai al **315**.

Hai un'ora e mezza di tempo per fare un sopraluogo veloce e tornare al nascondiglio a riferire a Yosuke i risultati della tua ricerca. Arrivi di fronte al tempio, ma ti tieni ad una distanza di sicurezza di almeno 200 passi. La prudenza non è mai troppa soprattutto nelle missioni esplorative. Potresti essere visto da qualche ronda oppure incappare in qualche trappola nascosta proprio per i rompiscatole che osano troppo. Ti muovi con passo sostenuto tra il fogliame e spostandoti di ombra in ombra, cercando di diventare il più possibile un tutt'uno con l'ambiente che ti circonda. Dopotutto sei un ninja e hai imparato i rudimenti dell'arte di mimetizzarsi, anche se devi ancora farne di strada prima di possedere un'abilità simile vera e propria. Ti fermi ogni tanto per ascoltare i rumori della foresta e assicurarti che non vi siano minacce in agguato. Quando la vegetazione ti offre la possibilità di osservare bene il tempio scopri che esso non è circondato da mura o fortificazioni, ma per raggiungerlo si deve passare lungo un viale lastricato che attraversa due fila di sei enormi statue ognuna. La sua base è immensa e la torre che da essa prende vita si erge alta e minacciosa quasi volesse raggiungere il cielo. La torre va restringendosi man mano che raggiunge l'alto, quasi a formare un cono. Dalla tua posizione è difficile vedere altro, ma proprio quando stai per ritirarti sulla parete est ti accorgi che vi è qualcosa di indefinito.

Se hai un cannocchiale, vai al **185**.
Altrimenti, vai al **189**.

274

Offeso dalla insinuazioni dell'uomo rispondi che potrebbe rischiare di perdere ben altro se non torna a sedersi, ma non è certo il classico tipo che si fa intimorire dalle parole di un ragazzo. Così afferra una bottiglia di vetro e la spacca contro lo spigolo del tavolo realizzando un rudimentale strumento di attacco. Nella tua mente hai già visualizzato l'intero scontro e sai per certo quale tecnica adoperare per far passare i bollori al tuo avversario, ma prima che possa muovere un solo muscolo, diversi uomini al tuo fianco ti afferrano e ti bloccano ogni movimento. Non puoi credere di essere stato tanto stupido da lasciarti prendere così alla sprovvista. Non hai nemmeno il tempo di pentirti che il vetro spezzato della bottiglia penetra nel tuo stomaco squarciando le budella. La tua missione finisce qui.

275

Hai percorso appena venti metri quando poco prima di raggiungere l'angolo in cui svolta il corridoio senti delle voci provenire proprio nella tua direzione. A giudicare dal rumore dei passi si direbbe che siano due guardie. Cosa fai?

Se vuoi proseguire sperando che non si accorgano di te, vai al **120**.
Se vuoi attaccarli non appena avranno svoltato l'angolo, vai al **296**.
Altrimenti torni indietro e prosegui verso destra, vai al **154**.

276

Dopo aver acceso un fuoco sistemi un piccolo giaciglio ai piedi di un albero dove potrai dormire riparato dal vento gelido della notte. La notte scende senza luna né stelle e passano alcune ore...

Se hai Ascoltare Rumori, vai al **389**.
Altrimenti, vai al **268**.

277

Date le circostanze non vuoi proprio scatenare una rissa. Non sei certo in cerca di guai. Anche se, per un *ninja* del tuo livello, affrontare una decina di uomini a mani nude è in fondo una bazzecola. Non è questa, però, la tua missione. Così, a malincuore, devi restituire tutte le monete vinte (Ricordati di cancellarle dalla tua scheda). Alla fine non ti resta che raggiungere il bancone dell'oste. Vai al **294**.

278

Il mattino seguente ti svegli nel tuo giaciglio. Nonostante la posizione scomoda in cui hai dormito, hai riposato abbastanza riuscendo, così, a recuperare un po' di forze (Recuperi tutti i Punti Ferita perduti). Ti rimetti in viaggio e ti addentri nel cuore del bosco. Un paio di ore più tardi raggiungi un piccolo fiume nel quale alcuni uccellini si abbeverano. Seduto sulla riva, a venti metri dalla tua posizione, scorgi la sagoma di un anziano che è tutto intento a pescare. Non puoi vederlo in viso perché l' uomo ti sta dando le spalle, ma sicura-

mente non rappresenta una minaccia. Dovendo passare da quella parte puoi fermarti a salutare l'uomo (vai al **362**), oppure puoi proseguire senza disturbarlo (vai al **22**).

279

Le tue arti marziali a mani nude si rivelano fatali a distanza ravvicinata. Inoltre sfruttando l'effetto sorpresa puoi attaccare il monaco senza lasciargli il tempo di reagire:

Se conosci l'Arte dell'Airone e vuoi usare Beccata, vai al **339**.
Se conosci l'Arte del Cobra e vuoi usare Vortice di Spire, vai al **213**.
Se conosci l'Arte dell'Orso e vuoi usare Possente Calcio, vai al **359**.
Se conosci l'Arte della Tigre e vuoi usare Zampa della Tigre, vai al **179**.
Se conosci l'Arte dello Scorpione e vuoi usare Taglio Verticale, vai al **367**.

280

Sei appena riuscito a provocargli una brutta ferita all'occhio sinistro quando Ophilios urla di rabbia: "Che tu sia maledetto!".
Fatichi ancora a credere che un serpente abbia parlato, ma ormai non ti sorprende più nulla.
"Hai osato ferire una divinità! Io sono Ophilios, il dio serpente cornuto. Non mi scorderò mai di te...". Detto

questo però il serpente ritira la sua enorme testa e sparisce nelle profondità del pozzo.
Tu e Yosuke vi guardate per un lungo momento, poi vi lasciate andare a terra mantidi di sudore. Non potete ancora credere ai vostri occhi: avete sconfitto la setta degli Illuminati e avete battuto, addirittura, una divinità della terra. Inoltre avete salvato la vita di Sanade destinata a diventare il pasto di quell'orribile serpente. Vai al **326**.

281

Il mercato cittadino si svolge ogni mattina nella piazza principale della città. Ci si può arrivare attraverso due grandi vie perpendicolari conosciute come la "via dei mercanti" e la "via degli artigiani". Al mercato puoi trovare ogni genere di frutta, verdura, carne, pesce, formaggi e tanto altro ancora che i tuoi occhi abbiano mai visto e la tua bocca abbia mai assaggiato. Dopo aver girovagato avanti e indietro dando un'occhiata alle varie bancarelle che espongono al pubblico le loro merci ne trovi una che ha dei buoni prezzi. Il propietario ti da il listino dei prezzi: 2 razioni di viveri 1 moneta d'oro; 5 razioni 2 monete d'oro; 7 razioni 3 monete d'oro (Ricordati che il tuo zaino hai solo 10 posti liberi, se dovessi comprare qualcosa in più dovrai rinunciare a qualche oggetto che porti con te).
Dopo aver fatto abbondanti scorte, decidi di:

Se non l'hai ancora fatto e vuoi andare alla fucina, vai al **159**.
Altrimenti, se preferisci non perdere altro tempo e pro-

seguire il viaggio, vai al **22**.

282

Il tuo avversario viene squarciato in due e, nello stesso tempo, anche Yosuke si sbarazza facilmente di un altro monaco. Gli ultimi due superstiti si frappongono tra voi e il loro capo. Tanaka, nel frattempo, incita: "Fermate gli infedeli che hanno osato profanare questo luogo sacro! Fermateli in nome di Ophilios, l'unico vero dio! Non abbiate paura di morire, io vi prometto che tornete in vita!".
Yosuke si getta su uno dei due e all'altro ci pensi tu:

Monaco Guerriero
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **394**.

283

Hai deciso di fargli assaggiare il tuo attacco migliore. Spicchi un balzo in alto e dopo aver raggiunto il punto massimo effettui una capriola volante che cambia la tua posizione. Dopodiché punti il tuo attacco di gamba contro la testa di Nojiiro. Un attimo prima che il tuo piede possa raggiungere e infilzare Nojiiro egli si getta a terra e utilizzando la forza delle braccia gira su se stesso creando con le gambe all'aria una specie di mulinello. La sua difesa è impenetrabile e il suo contrattacco troppo veloce per permetterti di adeguarti. Così il tuo attacco

dall'alto viene respinto facendoti finire a terra (Tira 1d6-2 il risultato indica quanti Punti Ferita hai perso).
Scuoti la testa incredulo. Hai di fronte un avversario davvero temibile.
Nojiiro ti sorprende ancora una volta, quando avvicinandosi con fare amichevole, ti aiuta ad alzarti. Sostieni per qualche secondo il suo sguardo dopodiché accetti con gratitudine.
Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

284

Attraversato una specie di vestibolo, notate che ai vostri lati ci sono degli armadi nei quali sono conservate le vesti e i paramenti da cerimonia dei monaci. Dopo aver oltrepassato un piccolo corridoio, sopraggiungete sulla soglia di un'ampia sala illuminata a giorno da migliaia di torce. Al centro della sala tre monaci inchinati sono intenti a recitare delle preghiere. Alle loro spalle, invece, altri due monaci battono i tamburi mantenendo lo stesso ritmo mentre, più in là, su un balconcino sospeso in un pozzo profondo, scorgete un monaco che sta parlando con Sanade. Il quel momento Yosuke ha un sussulto, però si trattiene e guardandolo negli occhi capisci immediatamente cosa sta pensando.

Se volete restare ad assistere ancora alla cerimonia, vai al **129**.
Se intendete uscire allo scoperto e interrompere la ce-

rimonia, vai al **306**.

285

Abbassate leggermente le torce e vi rendete conto di camminare su un tappeto di ossa... l'orrore vi assale ma cercate di resistere. Che diavolo di posto è mai questo? Pensi stringendo i denti e preparandoti ad affrontare il peggio. Quando all'improvviso sentite un leggero sibilio...

Date la colpa ad uno spiffero di vento proprio quando entrando nella grotta vi ritrovate all'interno di un enorme tempio scavato in forma circolare nella nuda roccia. L'altezza sarà almeno di venti metri e, guardando verso l'alto, scoprite che si vede la luna. Siete proprio sotto le fondamenta della pagoda, ma non siete soli! A ben guardare tutt'intorno a voi giacciono centinaia di scheletri e teschi ammassati in pile.

Le vostre fiaccole creano spettrali giochi di ombre e luci e rendono l'atmosfera ancora più cupa e triste. Tu e Yosuke vi lanciate occhiate interrogative. Nessuno dei due sa cosa fare, ma quel che è certo è che vi trovate all'interno del pozzo dove i monaci sacrificano le loro ignare vittime.

Non avete nemmeno il tempo di rendervi conto dell'orrore che vi circonda che la stanza sembra muoversi... vai al **171**.

286

Cambiare posizione sembra funzionare benissimo. Un filo di aria fresca notturna entra dalla finestra e ti ac-

carezza piacevolmente. A poco a poco ti lasci andare e finalmente entri in un sonno profondo. Sei talmente preso dai tuoi sogni da non accorgerti del rumore della serratura che scatta e del battente della porta che si apre. Un'ombra si avvicina al tuo letto e nell'oscurità una lama corta e affilata ti recide il collo. Senza darti la possibilità di rendertene conto muori dissanguato. Dal tuo sonno profondo non ti sveglierai mai più. La tua avventura termina qui.

287

Non c'è altra soluzione che abbattere la porta. Con la tua forza dovresti riuscire a scardinarla, così ti concentri sulla tua massa muscolare e prendi le distanze necessarie. Quando sei pronto parti e...

Se appartieni alla Scuola dell'Orso e vuoi usare la Spallata, vai al **94**.
Altrimenti, vai al **342**.

288

La corrente è troppo forte e tu non hai quasi più le forze necessarie per resistervi. In pochi secondi vieni sommerso completamente, ma grazie alla coppia di *mizugumu*, riesci a tornare a galla, nonostante le avverse difficoltà. A poco a poco ti spingi contro una roccia che affiora e ti agrappi, lasciando andare i galleggianti. Finalmente la tua testa torna a respirare aria nuova e, pochi minuti dopo, raggiungi anche il lato opposto della riva (Cancella i *mizugumu* dal tuo zaino). Con le ultime

forze ti trascini sull'erba, dove ti stendi sfinito. Vai al **256**.

289

All'alba sei pronto a riprendere il viaggio. Dopo lo scontro notturno, il riposo ti ha in parte giovato (Se ne hai bisogno, tira 1d6. Il risultato indica i Punti Ferita che recuperi), ma accade un imprevvisto: il tuo cavallo è ancora scosso dalla battaglia della notte precedente ed è incontrollabile. Appena lo sleghi si imbizzarisce e tenta di scappare!

Se possiedi l'Abilità Acrobazie, vai **110**.
Altrimenti, vai al **365**.

290

Con un gesto talmente fulmineo da essere istintivo afferri la tua arma e la scagli contro un albero all'apparenza immobile. Rimani in attesa di verificare se i tuoi timori siano esatti quando qualcosa di invisibile respinge l'attacco.
Appena intimi al tuo nemico sconosciuto di mostrarsi e rivelare la propria identità una giovane voce si complimenta con te: "Ottimo lancio! Neanche io avrei saputo fare di meglio!".
Pian piano la corteccia dell'albero assume il contorno marcato di una sagoma umana. Ben presto un ragazzo dall'aspetto decisamente strano si avvicina a te con aria gioviale. Al vederlo rimani un po' sorpreso. Non sarà ancora maggiorenne ma è già un *ninja*.

Non sembra avere cattive intenzioni, ma ugualmente ti metti sulla difensiva pronto a combatterlo. La prudenza non è mai troppa in certi casi e ripensando a certi avvenimenti trascorsi ora stai molto più attento.
"Sta calmo, amico! Non ho nessun motivo per combattere contro di te... Mi chiamo Yosuke.", il ragazzo ti saluta e ti restituisce l'arma che hai lanciato.
"Sto inseguendo quei monaci che hai appena visto passare... hanno rapito una persona a me cara e sto andando a riprendermela!".
Il ragazzo sembra essere sincero e in effetti non dimostra ostilità nei tuoi confronti. Ti passa accanto con una noncuranza tale che rimani sbalordito. Nonostante tu potresti attaccarlo all'improvviso sembra che Yosuke non ti veda come nemico.

Se vuoi chiedere più dettagli al ragazzo, vai al **125**.
Altrimenti lo saluti e riprendi per la tua strada, vai al **354**.

291

Il pugnale che porti sotto la veste emette un luccichio appena gli zombie si alzano in piedi. Quando lo estrai una luce azzurra invade tutta la sala. Tanaka è visibilmente scosso dalla vista del Pugnale Purificatore e indietreggia terrorizzato. Evidentemente possiedi l'unica arma capace di fermare questi pazzi monaci che hanno venduto la loro anima al demonio. Come già era accaduto nel pian terreno, anche questa volta ti basta sfiorare i corpi degli zombie con la lama del pugnale affinché essi si decompongano fino a trasformarsi in cumuli di

polvere.
Vedendo i suoi compagni morti Tanaka tuona: "Pazzi! Voi avete osato sfidare i seguaci di un dio... Qui al Tempio della Mezza Luna Rossa troverete la morte!", e aprendo le braccia al cielo minaccia: "Voi non riuscirete a fermare l'ascensione della Dama di Luce! Voi non riuscirete a impedire il suo sacrificio!".
In quel momento una forte scossa scuote le fondamenta del tempio e dal pozzo alle vostre spalle giunge uno strano verso stridulo e terrificante. Qualcosa di inumano si cela nelle profondità oscure del pozzo e sta per uscire allo scoperto.
"Il mio signore Ophilios si è svegliato e voi miserabili che avete osato interrompere la cerimonia dell'ascensione subirete la sua ira! L'ira di un dio!".
Tanaka ride di gioia nell'osservare le espressioni di sconcerto dipinte sulle vostre facce poi stramazza al suolo.
Guardi Yosuke preoccupato: di quale orribile creatura sta parlando? Cosa dovrete prepararvi ad affrontare? Ben presto i vostri dubbi ottengono risposta. Un essere serpentiforme dall'enorme testa schiacciata e con delle corna appare alle spalle di Tanaka e vi osserva.
Non hai mai visto un mostro del genere e non riesci ancora a credere all'esistenza di una creatura simile.
Tanaka, con il poco fiato che ancora possiede, ordina al serpente: "Grande Dio della terra Ophilios, questi esseri immondi hanno provato ad impedire il sacrificio... mostrate loro la vostra forza facendone un sol boccone!".
A quelle parole il serpente alza la testa e voi capite di dover affrontare un essere al di là delle vostre possibilità ma accadde qualcosa di imprevisto. Le fauci del ser-

pente si aprono e si chiudono tranciando di netto il corpo di Tanaka, il suo fedele servo.
La tua mente si offusca di domande, ma qualcosa di veramente incredibile deve ancora succedere. Dopo aver inghiottito metà corpo di Tanaka il serpente vi osserva e sibila: "Non sopporto gli umani che credono di poter dare ordini ad un dio!".
Le tue gambe tremano di paura. Non puoi aver udito il serpente parlare: questo è troppo! Non hai tempo da perdere in pensieri, la tua mente deve essere libera per affrontare il tuo avversario. Ophilios non ha intenzione di lasciarvi scappare né di lasciarsi sfuggire Sanade, la sua offerta.
Yosuke, nel frattempo, è riuscito a mettere in salvo la ragazza riparandola dietro una parete di roccia. Subito dopo, armato della sua *ninjato*, è pronto ad aiutarti a sconfiggere anche questo temibile avversario.
(Procedi in questo modo: tu conduci il primo attacco, poi è il turno di Yosuke. Yosuke attacca lanciando 1d6+2. Se riuscite a ferire Ophilios, sottraete i danni dai suoi Punti Ferita. Se Ophilios sopravvive all'attacco, si scaglia contro di te e sei costretto a difenderti. Se sei ancora vivo, ricomincia daccapo come descritto).

Ophilios, Dio Serpente Cornuto
Attacco: 2d6
Difesa: 4
Punti Ferita: 40

Quando i Punti Ferita di Ophilios scendono a 30, vai al **280**.

292

Punti la lama contro la sua gola e premi mentre, tenendo il tuo piede schiacciato sul suo addome, gli chiedi chi siano e chi abbia loro ordinato di attaccarti, ma il *ninja* sghignazza: "Vuoi proprio saperlo? Scoprilo tu stesso andando a Krates...".
Vorresti che ti fornisse maggiori chiarimenti, ma il *ninja* ingerisce qualcosa che aveva tra i denti e i suoi occhi diventano vitrei e inespressivi, mentre dalla bocca fuorisce schiuma e bava. Cianuro!
Il tuo nemico ha preferito suicidarsi piuttosto che darti le informazioni che cercavi. Pazienza!

Se vuoi frugare tra le vesti dei ninja, vai al **107**.
Se preferisci proseguire, vai al **49**.

293

Due dei monaci più vicini si voltano e, vedendoti arrivare, si preparano ad affrontarti uno alla volta.

Monaco Guerriero 1	Monaco Guerriero 2
Attacco: 1d6	Attacco: 1d6
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **282**.

294

Con passo veloce ti dirigi verso il bancone dove l'oste sta versando del sidro in due grossi boccali. L'uomo ha

un aspetto esile e semplice, quando ti rivolge lo sguardo cogli l'occasione per chiedergli quanto sia distante il prossimo villaggio. L'uomo ti risponde che per raggiungere il villaggio Shenghen ci vuole almeno una giornata di cammino in direzione nord-ovest. Inoltre ti dice che da lì per raggiungere la costa ci vogliono altri 12 giorni. Hai ancora abbastanza tempo, rifletti, intanto in mente ti torna la brutta disavventura capitatati la sera precedente. Non puoi metterti in marcia camminando tra i boschi nel cuore della notte. Non è il caso di imbatterti in altre bande di briganti. Così chiedi all'uomo se ha a disposizione una camera per trascorrere la notte. "Sicuro!", ti risponde sbuffando, "In questo villaggio non riceviamo spesso la visita di avventurieri! Ho sempre le camere libere!" (Se hai 1 moneta d'oro paghi subito la camera).
Sei stato fortunato. Almeno per questa notte potrai dormire in un letto caldo e comodo. L'indomani dovrai essere bello riposato per affrontare il lungo viaggio che ti attende. Quindi decidi di prendere la chiave della stanza e andarti a coricare. Vai al **238**.

295

Il mattino dopo ti svegli tutto impolverato. Le assi del legno con cui era stato realizzato il tavolo ti hanno protetto dall'esplosione e dalla caduta delle pietre del soffitto. Hai giusto riportato qualche piccolo graffio, ma non hai subito gravi traumi. Ti guardi intorno e ti accorgi che il sole brilla alto nel cielo. L'esperienza della notte precedente è stata veramente una tra le più brutte di tutta la tua vita, ma sei sopravvissuto. Dopo esserti

rimesso in piedi ti allontani da quel luogo melefico e ti dirigi verso il Passo di Crionos. Vai al **391**.

296

Appena la prima guardia gira l'angolo, contando sull'effetto sorpresa, fai scivolare la lama della spada corta nel suo stomaco. Non ti scorderai mai l'espressione dei suoi occhi e il suo volto che si contrae. Il secondo soldato scosso dalla morte del suo compagno non riesce nemmeno ad estrarre la spada, permettendoti di attaccare per primo:

Soldato
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **343**.

297

Dal momento che i briganti sopraggiungono da punti e distanze diversi hai tutto il tempo di affrontarli separatamente. Non appena il più vicino ti raggiunge lo attacchi:

Brigante 1
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **183**.

298

Sistemi un piccolo giaciglio ai piedi di un albero dove potrai dormire riparato dal vento gelido della notte. La notte scende senza luna né stelle e passano alcune ore...

Se hai Ascoltare Rumori, vai al **318**.
Altrimenti, vai al **268**.

299

Benché tu sia consapevole che da individui del genere non ci si può aspettare nulla di buono, soprattutto che rispettino la parola data, prendi dal tuo zaino tre oggetti e li getti ai loro piedi (Ricorda di sottrarli dal tuo equipaggiamento). Due, dei tre farabutti, si gettano a terra afferrando ciò di cui ti sei sbarazzato, mentre il terzo ti squadra dall'alto verso il basso con fare arrogante. Sei convinto che non si accontenterà e ti prepari a combattere, ma incredibilmente si scosta di lato e ti invita a passare. Vai al **313**.

300

Dopo aver rincontrato Yosuke nel luogo stabilito entrambi vi mettete al corrente della situazione. Sulla base delle vostre scoperte, Yosuke disegna utilizzando un ramoscello e delle pietre di varie forme una rudimentale mappa del tempio. Studiate per gran parte della notte un piano in grado di eludere la sorveglianza e permette-

re di farvi penetrare all'interno, ma i pochi elementi utili non vi forniscono possibilità di riuscita. La sorveglianza degli ingressi è ferrea e stretta e avvicinarsi all'aperto è quasi impossibile. Attaccare di giorno quando c'è più movimento è anche peggio ma uno dei due potrebbe fingere di essere un mendicante che si è perduto e mentre terrà occupati i monaci a guardia dell'ingresso principale, l'altro dovrà metterli fuori combattimento prendendoli di sorpresa (vai al **140**). Altrimenti, se possiedi un acciarino con pietra focaia, potete tentare di seguire il tunnell nascosto tra le rocce e sperare che vi porti all'interno dell'edificio (vai al **336**).

301

Il bagno termale risulta veramente tonificante e rigenerante (Recuperi tutti i Punti Ferita). Dopo un bagno caldo hai la possibilità di farti anche una sauna. Nonostante tu sappia di non avere tempo da perdere, non ti dispiace esserti concesso questo piccolo lusso. Trascorri circa mezz'ora tra i fumi della sauna, dopodiché avverti una certa fame. Ti ricordi di aver notato l'insegna di una locanda, proprio a poche decine di metri dalle terme. Quando esci dall'edificio vieni investito da una piacevole brezza invernale e ti senti molto soddisfatto. Sia il tuo corpo che il tuo spirito si sono rigenerati completamente. Così ti avvii a grandi passi verso la locanda. Vai al **244**.

302

Sei veramente fortunato. La fucina è di un mastro armiere. L'uomo ti racconta che per venti anni ha forgiato le spade dei soldati della corte imperiale, ma diventando vecchio ha voluto ritirarsi e aprire una piccola bottega per battere il ferro. Conserva diverse armi interessanti. Un rapido sguardo ai suoi scaffali e alle rastrelliere ti fa notare: 1 *Katana* (Bonus +2 nel Combattimento Ravvicinato), 1 *Kunai* (può essere lanciato o ti conferisce +1 nel Combattimento Ravvicinato), 10 *Makibishi* (chiodi a quattro punte da disseminare sulle strade). L'uomo è incuriosito dal tuo interesse per certi tipi di armi, ma non è disposto a chiedertene il motivo. Ti dice solo che il costo singolo per la *katana* è di 7 monete d'oro, mentre il *kunai* e i 10 *makibishi* costano 3 monete d'oro (Se acquisti una o più armi prendi nota sulla scheda e sottrai le monete d'oro).
Dopo una breve chiacchierata saluti il vecchio mastro ferraio e ti allontani.

Se non l'hai ancora fatto e vuoi andare al mercato, vai al **217**.
Altrimenti, se vuoi visitare la zona est, vai al **384**.

303

Ti getti nell'acqua senza esitazioni. Inizialmente sembra che attraversarlo non richieda un grande sforzo, ma quando raggiungi il centro del fiume e l'acqua ti arriva al petto, ti accorgi che la corrente è fortissima e ti potrebbe trascinare via da un momento all'altro.

Se possiedi una coppia di *mizugumu* (galleggianti per restare a galla in acque profonde), vai al **288**.
Se non li possiedi, ma appartieni alla Scuola della Tigre, dell'Orso o del Cobra, vai **204**.
Altrimenti, vai al **388**.

304

Nonostante sembri un sant'uomo in realtà quel monaco è un vero demonio. La tua preparazione *ninja* ti ha addestrato a percepire le aure combattive dei tuoi nemici e a capire il livello di minaccia. Quel monaco che hai di fronte non deve essere uno qualunque, il suo spirito è talmente potente che per un attimo ti tremano le gambe.
"Come osi uomo empio avvicinarti alla Dama di Luce e ai suoi sacerdoti Illuminati!", ruggisce con sguardo minaccioso. "Non sai forse che la sua luce può dissipare la via dell'oscurità e sconfiggere il male che alberga negli animi degli uomini?!".
Non riesci a capire di cosa stia parlando, ma di sicuro ha un forte impatto emotivo negli uomini che seguono la processione dal momento che sono tutti impalliditi e tremanti.
Hai appena il tempo di riprenderti quando il monaco ti sfiora con la mano il petto. "Ora ti mostrerò la punizione che noi Illuminati infliggiamo ai nostri nemici!", detto questo un cannone di *Ki* ti colpisce. L'unica cosa che senti è un forte calore che si propaga nello stomaco, poi hai come l'impressione che tutti i tuoi organi interni si mescolino tra loro, ma non hai tempo di renderti conto del volo che hai fatto perché finisci nella vegetazione ai margini della strada e perdi subito i sensi. Vai al **155**.

305

Nel momento in cui lanci il tuo colpo Beccata Nojiiro fa roteare le braccia creando intorno a sé un vuoto d'aria. Il tuo colpo attraversa il vuoto e viene distorto da una forza misteriosa, come se una raffica di vento avesse deviato il tuo braccio. Come è possibile? Hai appena il tempo di sentire Nojiiro esclamare: "Oh, l'affascinante Scuola della Tecnica dell'Airone! Devi essere un tipo in gamba anche se padroneggi la tecnica di una scuola inferiore!", e senza nemmeno sfiorarti fende velocemente l'aria con i suoi palmi. In un secondo il tuo corpo viene sferzato da una decina di colpi invisibili che ti feriscono e provocano dei tagli sulle spalle, sulle braccia e sulle gambe (Tira 1d6-2 il risultato indica quanti Punti Ferita perdi).

"Tecnica Superiore dell'Aria: Lame d'Aria!", sul viso di Nojiiro compare un sorriso di soddisfazione. Il suo gracile aspetto di anziano nasconde in realtà l'animo di un possente guerriero.

Dopo esserti ripreso, Nojiiro si inchina e ti dice: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

306

Vi gettate contro i monaci che suonano i tamburi prendendoli di sorpresa alle spalle. I monaci non hanno tempo di rendersene conto e non possono reagire. Le vostre armi penetrano nella loro schiena uccidendoli sul colpo.

Tanaka assiste alla scena visibilmente irritato per aver interrotto la sua cerimonia religiosa: "Maledetti! Come osate profanare questo tempio con la vostra presenza?", e subito ordina ai tre monaci sopravvissuti di bloccarvi a tutti i costi.
Mentre Yosuke si getta contro l'ultimo monaco che si frappone tra lui e Sanade, ti prepari ad affrontarne due:

Monaco Guerriero 1	Monaco Guerriero 2
Attacco: 1d6	Attacco: 1d6
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Se sopravvivi, vai al **252**.

307

Il Vortice di Spire consiste in un calcio circolare all'indietro che colpisce l'avversario da un punto morto con il tallone. Ed ecco che, infatti, il tuo calcio circolare coglie di sorpresa l'anziano Nojiiro colpendolo all'altezza della testa. L'impatto è tremendo e Nojiiro finisce ben presto a terra. Ti rendi conto subito che potresti avergli provocato una ferita mortale, ma pochi secondi dopo vedi l'uomo riprendersi e scuotere la testa. Nojiiro ti sorprende ancora una volta quando, avviciandosi con fare amichevole, si inchina: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, congratulandosi per la dimostrazione delle tue tecniche, ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

308

Al tuo rifiuto il brigante si scaglia contro di te: non c'è altro da fare che affrontarlo!

Brigante Alto
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Devi difenderti!
Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **10**.

309

Il sentiero che scende a valle è tortuoso e a tratti accidentato, ma pian piano si fa più scorrevole e lineare. Quando finalmente sei ai piedi della montagna, vedi in lontananza un corso d'acqua attraversato da ponticello di legno sul quale stanno discutendo animatamente tre uomini. Ti avvicini con passo sicuro finché arrivi a non meno di cinque metri da loro e allora fai una bella scoperta...
Se alcune sere prima avevi consegnato a dei briganti nel bosco tutti i tuoi averi, vai al **311**. Altrimenti, vai al **378**.

310

Nessuno può sopravvivere ad un colpo potente come lo Squarciacarne. Le tue unghie sono talmente affilate che letteralmente tranciano la gola del tuo avversario prima ancora che lui si renda conto che tu ti sia mosso. Un

fiotto di sangue sporca il muro mentre il corpo dell'uomo giace a terra privo di vita. Vai al **350**.

311

Il viso dell'uomo più basso sei sicuro di averlo già visto da qualche parte. Anche l'altro sembra guardarti con circospezione, finché entrambi non vi riconoscete! Si tratta di uno dei tre briganti che qualche sera prima ti avevano assalito di notte.
L'uomo sussulta e avvisa i suoi compagni e nel giro di pochi secondi tutti e tre tirano fuori i loro pugnali e si preparano a darti battaglia. Ora hai la possibilità di affrontarli e prenderti una bella rivincita.

Brigante 1	Brigante 2
Attacco: 1d6+1	Attacco: 1d6+1
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Brigante 3
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Devi combatterli uno alla volta!
Se sopravvivi a tutti e tre e vinci, vai al **141**.
Se, altrimenti, intendi fuggire, vai al **380**.

312

Non trovi nulla di interessante che possa suggerirti la presenza di una porta o un congegno che faccia scattare qualche passaggio segreto, ma Yosuke è più fortunato di te e richiama la tua attenzione. Il ragazzo ha scoperto che dietro la grande statua di pietra si nasconde un passaggio che porta verso i sotterranei della pagoda. Due torce poste ai lati dell'ingresso sono l'unica fonte di illuminazione del seminterrato. Entrambi afferrate una torcia e vi incamminate lungo le strette scali che scendono a chiocciola... vai al **346**.

313

Il sole sta da poco raggiungendo il suo punto più alto nel cielo quando arrivi di fronte ad un bivio. Una indicazione ti suggerisce che il villaggio di Shenghen si trova proseguendo verso ovest, mentre nella direzione opposta ci si inoltra tra le valli di Argzan, un paese confinante con il tuo, di cui hai solo sentito nominare le strane usanze locali. Fortunatamente non sei nella condizione di dover scegliere la strada da prendere dal momento che il tuo obiettivo è proprio Shenghen. Mentre stai per riprendere il viaggio, senti giungere in lontananza suoni di tamburi. A poco a poco ai tamburi si aggiungono suoni indistinti di sonagli e per ultimo anche un vociare. Ti guardi intorno cercando di individuare la natura di tale confusione quando vedi giungere dalla direzione ovest un gruppo di monaci. I monaci camminano uno a fianco all'altro in file di due uomini. Si tratta di una processione! Quattro monaci aprono la fila e recitano strane litanie, dietro di loro quattro por-

tantini portano in spalla un trono sul quale siede una giovane fanciulla dall'aspetto aggraziato. Altri quattro monaci seguono la portantina sempre recitando le loro preghiere e subito dopo li seguono due monaci che battono il tamburo. Il rumore dei sonagli è prodotto invece dai bastoni dei monaci sui quali sono fissati dei grossi anelli d'oro. Dopo i tamburai, un folto gruppo di uomini e donne comuni chiudono la processione lodando e pregando gli dei. Quando la processione si avvicina, ti scanzi e ti fermi sul lato della strada evitando di attirare l'attenzione su di te. Intanto il tuo sguardo viene rapito dalla bellezza della giovane ragazza seduta sul trono. Ha un aspetto regale. Il suo profilo è nobile e il suo sguardo è fiero, ma non puoi fare a meno di notare una celata tristezza nei suoi profondi occhi neri.

Sei curioso di saperne di più e provi a rivolgerti ad un monaco, vai al **237**.
Se invece vuoi chiedere informazioni ad un contadino, vai al **137**.
Altrimenti, se preferisci ignorare la faccenda e proseguire per la tua strada, vai al **354**.

314

Istintivamente lanci lo *shuriken* e colpisci Tanaka alla mano. Lo *shuriken* si pianta nelle carni provocando una reazione di collera dell'uomo, ma nello stesso tempo Sanade scivola via dalla sua presa e si getta a terra. Yosuke corre in soccorso della ragazza riuscendo ad afferrarla e a tirarla via con sé. Tanaka si scaglia contro di loro, ma tu sei più veloce e ti frapponi tra l'uomo e i ra-

gazzi bloccandolo. Senza concedere tempo al tuo avversario, lo copisci per primo:

Tanaka
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 4

Se Tanaka ti colpisce, raddoppia il numero dei danni che ti provoca.
Se vinci e sopravvivi, vai al **267**.

315

Non hai bisogno di ucciderlo quindi ti basta tramortirlo. Dosando attentamente la tua forza con il tuo ultimo colpo lo colpisci alla bocca dello stomaco facendo stramazzare in un attimo al suolo. Quando si risveglierà dovrà smaltire i postumi della sbornia e non si ricorderà di te. Perquisendo nelle sue vesti trovi 2 monete d'oro e un pugnale (Se sei sprovvisto di armi e intendi prenderlo, segnalo nel tuo equipaggiamento. Puoi utilizzarlo come arma da lancio oppure ti conferisce +1 in Attacco). Non è il massimo, ma sempre meglio di nulla. Almeno potrai goderti un pasto caldo e una bevuta alla faccia del tuo benefattore.
Ora puoi entrare nella bettola per rinfocillarti, vai al **112**.

316

Con il tuo ultimo fendente sgozzi l'uomo. Ora che il pe-

ricolo è scampato ti chini di fianco alla ragazza e tenti di calmarla. Le spieghi che eri di passaggio e che sei intervenuto per salvarla. Non hai intenzioni cattive, anzi vorresti capire meglio cosa le sia capitato per aiutarla. La donna lentamente si riprende e qualche minuto dopo ti dice che una banda di briganti ha assalito lei e la sua compagnia teatrale per depredarli mentre attraversavano il bosco per raggiungere il villaggio di Shenghen. Lei è riuscita a scappare, ma hanno ucciso il capo compagnia davanti ai suoi occhi e hanno preso in ostaggio le sue compagne. Sa benissimo che subiranno delle oscenità che non riesce nemmeno ad immaginare, ma tu le prometti che farai di tutto per salvarle. Così le dici di aspettarti e corri dal resto della sua compagnia sperando di non essere arrivato troppo tardi. Vai al **64**.

317

Non hai tempo di capire cosa stia accadendo intorno a te, né chi sia quel balordo che ti ha attaccato di sorpresa durante il sonno, devi solo concentrarti sul tuo avversario e trovare un modo di liberarti dalla sua terribile presa prima che riesca a soffocarti. Non sembra che tu abbia molte chance di sopravvivere. Senti che le forze ti vengono meno e anche i suoni diventano confusi... Stai per esalare l'ultimo respiro, quando all'improvviso l'uomo lascia andare la presa permettendoti di respirare. Mentre tossici, ti accorgi che in piedi a fianco a te c'è la padrona di casa. In mano stringe un bastone e sta tentando disperatamente di respingere il tuo aggressore. Prima che tu possa intervenire, un'altra figura scura compare nella stanza e si avvinghia alla donna tra-

scinandola via. Non puoi soccorrerla perché devi prima affrontare il tuo strangolatore.

Sconosciuto 2
Attacco: 1d6
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se sopravvivi e vinci lo scontro in 3 o meno round, vai al **13**.
Altrimenti, vai al **340**.

318

Crak!
Il tuo riposo viene turbato da un rumore impercettibile come di un ramoscello spezzato sotto la pressione di qualcosa o qualcuno. I tuoi occhi si aprono vigili ad osservare l'oscurità che ti circonda, mentre le tue orecchie sono in allerta. Senti distintamente la presenza di una minaccia giungere nella tua direzione. Con una mano afferi la tua arma quando d'improvviso il bosco si anima: a sei metri da te alcuni cespugli si muovono frusciando. Sei pronto ad affrontare qualsiasi pericolo quando da lì a poco sbuca un cinghiale selvatico di medie dimensioni. Un animale molto comune in quelle zone montuose. In genere non attacca l'uomo se non viene minacciato, ma questa volta sembra che tu non sia così fortunato. Il cinghiale ha avvertito la tua presenza e non sembra intenzionato a fuggire, anzi è pronto ad attaccarti:

Cinghiale Selvatico
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se sopravvivi allo scontro e vinci, vai al **130**.

319

Maledicendo la tua stupidità, ti siedi in un angolo e resti ad aspettare che prima o poi qualcuno arrivi. Trascorsa mezz'ora finalmente senti il rumore di passi pesanti. Si tratta di un soldato carceriere che è venuto ad avvisarti che devi seguirlo: ti scorterà fino dal governatore che deciderà quale condanna meriti per il tuo affronto. Vai al **60**.

320

Nojiiro ti conduce lungo un sentiero tra i boschi all'entrata di una grotta. Dopo pochi metri ti ritrovi in una caverna piuttosto grande nella quale a semicerchio sono disposte quattro statue in pietra di pittoreschi guerrieri, mentre ai loro piedi sono disseminate centinaia di piccole candele. L'anziano si inginocchia a pregare e qualche minuto dopo rompe il silenzio per raccontarti la sua storia.

"Io appartenevo ai Quattro Gloriosi Guardiani. Eravamo i più grandi guerrieri del mondo ed eravamo le guardie del corpo di sua maestà l'Imperatore dei Due Regni. Vent'anni or sono un colpo di stato cambiò tutte le cose. Le nostre scuole furono bandite mentre noi

fummo costretti a nasconderci.", si volta verso di te e aggiunge: "Tu sei un abile esperto nelle tecniche della tua scuola, benché si tratti di una delle 48 scuole minori.", poi si volta nuovamente verso le statue di pietra e si alza in piedi: "Ma il mondo è grande e, così come nel cielo brillano migliaia di stelle, sulla terra esistono centinaia di grandi guerrieri.".
Osservi l'uomo chinarsi e prendere un contenitore di legno nascosto dietro una statua. Dopodiché l'uomo torna verso di te e apre il contenitore mostrando ai tuoi occhi increduli due pergamene perfettamente conservate. "In queste pergamene sono contenute le mie tecniche segrete. Vorrei che tu ne prendessi una e ti impadronissi della mia arte. Vorrei onorarti così come tu hai fatto permettendomi di poter combattere ancora un'ultima volta.".

Prendi il primo rotolo, vai al **261**.
Prendi il secondo rotolo, vai al **75**.

321

Contando sulla solidità delle tue gambe e sulla potenza dei tuoi balzi, salti in avanti e afferri Nojiiro per le braccia. L'attacco di sorpresa è riuscito un attimo prima che Nojiiro avesse tempo per effettuare un secondo contrattacco. L'uomo cade sotto il tuo peso e finisce a terra immobile. Non potendo continuare a combattere Nojiiro con fare amichevole ti sorride: "Perdonami! Volevo ricordarmi cosa si prova a combattere contro un avversario.", poi, terminato l'incontro e dopo averlo aiutato a rialzarsi, Nojiiro si congratula con te per la

dimostrazione delle tue tecniche e ti chiede di seguirlo... Vai al **320**.

322

Ti dividi con Yosuke e lasci a lui il compito di perlustrare la zona ovest della sala, mentre tu strisci rasente alla muro alla tua sinistra tenendo sotto controllo contemporaneamente l'ingresso alle vostre spalle e il resto della sala. Non puoi fare a meno di osservare gli sgradevoli dipinti sulla parete che narrano le vicende di tutto quello che ha l'aria di essere il vero culto di questi fanatici monaci. Una scena mostra i monaci in processione condurre una giovane su un altare, mentre le altre mostrano un enorme mostro simile ad un serpente dal muso cornuto cibarsi del dono offerto dai monaci. Proprio come ti aveva detto Yosuke quando vi siete incontrati la prima volta: questi monaci venerano divinità malvage e a loro sacrificano giovani fanciulle indifese.
Alla fine raggiungi la parete di fondo e cerchi possibili indizi che ti suggeriscano la presenza di una porta nascosta o di un passaggio segreto. *Tenta la Fortuna!* tira 1d6:

Se esce un numero pari, vai al **56**.
Altrimenti, vai al **312**.

323

Aspetti ancora qualche minuto nascosto tra gli arbusti per capire se ci siano altre minacce, dopodiché ti lanci all'inseguimento dei due. La donna intanto inciampa su di una radice sporgente e scivola, ruzzolando a terra.

Quando si riprende il suo volto è rigato dalle lacrime e i suoi occhi sono pieni di terrore e paura e rivolgendosi al farabutto che la sta inseguendo, supplica a gran voce: "Non ti avvicinare! Lasciami andare! Ti prego non farmi del male!".

Se hai Muoversi Silenziosamente e una Garrotta, vai al **236**.
Altrimenti, vai al **92**.

324

Crak!
Il tuo riposo viene turbato da un rumore impercettibile come di un ramoscello spezzato sotto la pressione di qualcosa o qualcuno. I tuoi occhi si aprono vigili ad osservare l'oscurità che ti circonda, mentre le tue orecchie sono in allerta. Senti distintamente la presenza di una minaccia giungere nella tua direzione. Dalla boscaglia compaiono due sagome scure. Quando si avvicinano la fiamma del fuoco illumina i loro visi: sono dei briganti! Uno dei due ha una brutta cicatrice in viso mentre l'altro più alto e snello stringe tra i pugni due rozzi coltelli. Probabilmente erano in zona e hanno visto il tuo fuoco da lontano. Uno dei due esclama: "Ehi, amico! Dacci qualcosa da mangiare e tutte le tue monete d'oro senza fare storie... e ce ne andremo senza problemi!". Cosa fai?

Acconsenti alla loro richiesta, vai al **366**.
Afferri la tua arma e li affronti, vai al **239**.

325

Il tuo avversario è un degno samurai. Sa usare la sua *katana* con maestria. Non puoi competere con lui senza un'arma. Ti rimane una tecnica in grado di poter bloccare un fendente di lama. Si tratta della Presa a Mani Nude, una tecnica speciale che ha il triste nome di "Rovescio del Fato". Così ti prepari a bloccare la lama della spada mentre scende verso il basso con i palmi delle tue mani. In questa tecnica, non solo entra in gioco la rapidità dei riflessi, ma devi possedere anche una forza sovrumana. Se non dovesse riuscire verresti tagliato in due. Un rischio che solo i grandi esperti possono saper affrontare.

Se appartieni alla Scuola della Tigre o dell'Orso, vai al **43**.
Altrimenti, vai al **227**.

326

Sono passati diversi giorni da quando avete sconfitto la setta degli Illuminati salvando la ragazza. Proseguendo verso sud a passo serrato, senza risparmiarvi, siete riusciti a lasciarvi quanto più possibile alle spalle i monaci e il loro tempio maledetto.
Yosuke è talmente contento che non sa come ringraziarti per averlo aiutato. "Senza di te non ce l'avrei mai fatta!", ti rivela.
Sanade intanto non riesce ancora a rendersi conto della fortuna che ha avuto. Se è ancora viva è solo merito del vostro coraggio. Inoltre è pronta a testimoniare al padre le atrocità commesse dal culto deviato degli Illuminati

e farà in modo che vengano arrestati. Mentre Yosuke verrà reintegrato in servizio come sua guardia del corpo.
E così dopo essere finalmente giunti ad un bivio le vostre strade si dividono. Mentre tu proseguirai verso la costa orientale, loro raggiungeranno il proprio paese risalendo il corso di un fiume.
Il vostro non è un addio, ma un arrivederci. Così non ti resta che metterti in marcia e raggiungere Shenghen. Vai al **354**.

327

Voltandoti verso la statua alle tue spalle intravedi luccicare un debole bagliore celeste all'altezza del suo palmo destro aperto. Dalla tua posizione non riesci a distinguere bene di cosa si tratti, ma hai la sensazione che emani un'aura mistica. Riesci appena a liberarti dalla presa del monaco zombie e con un balzo in alto raggiungi l'oggetto. Ora che lo stringi in pugno ti accorgi che si tratta di un pugnale e che è la sua lama ad emanare quel bagliore. Come se seguissi una volontà superiore rivolgi subito l'arma contro il monaco zombie e appena questo viene toccato dalla punta del pugnale comincia a decomporsi e a diventare polvere sotto i tuoi occhi stupefatti. In un attimo ti avventi anche contro il secondo monaco zombie uccidendolo alla stessa maniera. Hai trovato un'arma davvero incredibile capace di sconfiggere quelle orrende creature (Se decidi di tenerlo segna: Pugnale Purificatore, conferisce +2 in attacco contro creature Non-Morte, +1 contro tutte le altre creature. Non può essere lanciato). Vai al **161**.

328

A malincuore consegni ai due briganti il tuo zaino e, mentre il tizio con i coltelli ti tiene sott'occhio l'altro controlla il contenuto dello zaino. Dopodiché fa segno al suo amico che ci sono diverse cose utili. Entrambi ti guardano soddisfatti e con un ghigno beffardo ti salutano e scompaiono a gran velocità nella direzione dalla quale erano comparsi (Ricordati di cancellare tutto il contenuto del tuo zaino).

Al tuo risveglio, all'alba, vieni accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito e ti senti pronto ad affrontare il viaggio sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **208**.

329

Il mattino seguente ti alzi riposato (Se ne hai bisogno, tira 1d6. Il risultato indica quanti Punti Ferita che recuperi). Ti senti in grado di affrontare la scalata dei Monti Innevati, anche se sarà una salita difficile e a tratti rischiosa. Metterai a dura prova i tuoi anni di addestramenti e tutte le tue abilità, ma sicuramente saprai cavartela. Altrimenti non potresti mai tornare indietro e deludere il tuo maestro. Così ti avvii lungo un sentiero inizialmente in terra battuta che man mano diventa sempre più sconnesso e accidentato.

A questo punto la salita si fa più ripida e sei costretto ad aggrapparti spesso alla parete.

Se hai un cavallo, vai al **51**.
Altrimenti, vai al **68**.

330

Al centro del tempio, nella parte più sacra, si erge una grande rappresentazione della divinità protrettrice locale. Non puoi fare a meno di ammirare gli splendidi arazzi che pendono dal soffitto e i grandi ornamenti di raffinato oro che circondano l'altare. A quanto pare tutte le ricchezze del villaggio sono servite per onorare la divinità. Tra due candele di incenso noti un cesto delle offerte nel quale brillano alcune monete d'oro.

Se vuoi fare un'offerta e recitare una preghiera, vai al **338**.
Se preferisci non perdere tempo e vuoi tornare alla bettola, vai al **95**.

331

La mazza ti passa vicino al volto, ma il colpo va a vuoto. Davanti a te hai quello che probabilmente ha tutto l'aspetto di essere il capo dei briganti. Indossa un corpetto di legno e ha sul viso dei segni di ustioni. L'uomo rimane sorpreso dalla tua abilità e ciò ti consente di attaccare:

Capo Briganti
Attacco: 1d6+1
Difesa: 4
Punti Ferita: 3

Se vinci lo scontro, vai al **121**.

332

Stai tastando la parete intorno a te quando ti accorgi che ai piedi della grande statua, che si trova al centro della sala, spunta qualcosa. Ti avvicini con cautela e scopri che si tratta proprio di una leva che aziona un meccanismo. Quando la tiri si apre un passaggio segreto che porta verso i sotterranei della pagoda. Richiami l'attenzione di Yosuke e, dopo aver afferrato entrambi una torcia, vi incamminate lungo le strette scali che scendono a chiocciola sotto il pavimento... vai al **346**.

333

Ti alzi in piedi di scatto facendo cadere a terra lo sgabello e rovesci il contenuto della ciotola sul pavimento. Perché ti ha drogato? Cosa vuole da te questo vecchio pazzo? Guardi l'anziano con tutto l'odio che puoi provare e lui continua a ridere. Sei certo che gliela farai pagare a caro prezzo per ciò che ti ha fatto ma ora devi concentrarti e sfruttare quei pochi minuti che ti restano ancora di lucidità per trovare una soluzione. Se ne hai, la tua mente ti suggerisce di lanciare la Polvere Pirica nel fuoco (vai al **229**), oppure tentare la fuga raggiungendo la porta (vai al **393**).

334

Un ultimo colpo ben assestato e il brigante cade a terra morto. Ti volti di scatto e ti accorgi che del suo complice non c'è più traccia! Evidentemente è fuggito a gambe levate non volendo condividere la stessa fine. Nonostante l'inconveniente non ti è andata tanto male. Decidi

di dare un'occhiata tra le vesti del corpo e scopri: 1 acciarino con pietra focaia; 2 razioni alimentari; 2 dadi da gioco (occupano 1 spazio); 2 monete d'oro.
Prendi tutto ciò che vuoi (Ricordati di tenere aggiornata la scheda), tanto sei sicuro che a lui non occorranno più e, poi, torni a dormire.
Quando giunge l'alba vieni accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito (Tira 1d6 il risultato indica i Punti Ferita che hai recuperato) e ti senti pronto ad affrontare il viaggio sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **195**.

335

Ymayall è un umile villaggio di contadini e boscaioli. Gli edifici sono formati da piccole capanne di legno e paglia che sorgono ai lati delle due vie principali. In tutto ci sono circa una ventina di abitazioni. Il villaggio non è protetto da staccionate o mura, il che di questi tempi risulta piuttosto una scelta infelice, considerato quante bande di briganti dedite a saccheggi e omicidi infestano quelle zone... e tu ne sai qualcosa!
In fondo alla via principale sorge un grande edificio di legno. Dall'aspetto si direbbe un tempio eretto in onore della divinità locale. Alla tua destra puoi vedere un grande mulino la cui ruota si muove trascinata dalla corrente di un piccolo fiume che gli scorre accanto. Sono presenti anche una bettola e una fucina dalla quale giungono diversi sordi rumori di ferro battuto, ma non ci sono residenze governative né caserme e le difese si riducono ad una sola torre di osservazione orientata a

nord che, attualmente, è incustodita. In definitiva si direbbe che sia disabitato, ma sicuramente i suoi abitanti sono al lavoro nel bosco o nelle aree limitrofe.
Cosa vuoi fare?

Ti dirigi alla bettola, vai al **133**.
Visiti il tempio per pregare, vai al **168**.
Tenti di intrufolarti nel mulino in cerca di cibo, vai al **67**.

336

Conduci Yosuke fino al luogo dove hai scoperto l'esistenza di un varco tra le rocce. Sembrerebbe proprio che si diriga verso la pagoda, ma allo stesso tempo potrebbe trattarsi di un falso passaggio e rivelarsi solo la tana di una creatura del bosco. A ben osservare qualcosa deve essere passato da queste parti lasciando dietro di sé una sostanza viscida al tatto perché le pietre sono appiccicose e smosse. Ad ogni modo il buco ha un'altezza di circa un metro e mezzo e può consentire ad un uomo di camminare chinato, ma è così stretto che bisogna proseguire in fila indiana. Il problema dell'oscurità viene presto risolto. Grazie all'accendino e alla pietra focaia che hai con te riuscite a crearvi due torce mentre con l'altra mano impugnate le vostre armi pronti ad affrontare i pericoli celati all'interno del tunnell... vai al **77**.

337

Un ultimo colpo ben assestato e il brigante cade a terra morto. Ti volti di scatto e ti accorgi che del suo comlice non c'è più traccia! Evidentemente è fuggito a gambe levate non volendo condividere la stessa fine. Nonostante l'inconveniente non ti è andata tanto male. Decidi di dare un'occhiata tra le vesti del corpo e scopri: 1 acciarino con pietra focaia; 2 razioni alimentari; 2 dadi da gioco (occupano uno spazio); 2 monete d'oro. Prendi tutto ciò che vuoi (Ricordati di tenere aggiornata la scheda), tanto sei sicuro che a lui non occorranno più e poi torni a dormire.

Quando giunge l'alba vieni accolto da una fresca brezza mattutina. Il riposo ti ha giovato e rinvigorito (Tira 1d6. Il risultato indica i Punti Ferita che hai recuperato) e ti senti pronto ad affrontare il viaggio sperando di raggiungere al più presto il villaggio di Ymayall. Vai al **208**.

338

Getti nella cesta 1 moneta d'oro (Ricordati di segnarlo) e ti inchini ai piedi della statua. Hai appena terminato di pregare che riaprendo gli occhi vieni colto da un improvviso spiffero d'aria che fa tremare le fiamme delle candele. Hai come la sensazione di essere osservato e ti guardi intorno circospetto, ma è solo un'impressione. Alzandoti ti senti più vigoroso (Hai ricevuto la "Benedizione di Kder": aggiungi 1 al *Tiro Fortuna* la prossima volta che ti verrà chiesto di tirare i dadi). Ora non ti resta che tornare indietro. Vai al **95**.

339

Con le dita formi una specie di becco di airone e colpisci il monaco all'altezza del pomo di adamo. Il colpo è talmente potente che percepisci di avergli causato un danno considerevole. Il monaco barcolla tossendo, poi cadde a terra pesantemente. Non si rialzerà più. Yosuke, quasi nello stesso momento, ha finito di sistemare l'altro guardiano e vi scambiate un'occhiata di intesa, dopodiché frugate nelle vesti dei cadaveri alla ricerca di qualsiasi cosa potrebbe tornarvi utile. Scoprite tra le pieghe una chiave di ottone (Segnala nel tuo registro) con la quale riuscite senza problemi ad aprire la serratura dell'ingresso. Vai al **210**.

340

Mentre il corpo dello sconosciuto che hai affrontato cade pesantemente a terra, lanci un'occhiata veloce verso l'altro sicario e ti accorgi che ha estratto un pugnale e sta per affondarlo nel corpo della donna. Tra te e l'aggressore ci sono tre metri. Non esiti un istante e ti scagli contro l'uomo, ma arrivi tardi. Il pugnale affonda nelle carni della donna uccidendola. Cieco dalla rabbia ti avventi contro l'uomo e prima che riesca a difendersi gli spezzi il collo. Vai al **392**.

341

Non vuoi cercare guai e, nonostante tu sia visibilmente irritato, pensi che sia meglio lasciare che prendano il cinghiale e se ne vadano. Un rumore alle spalle ti fa voltare giusto in tempo per vedere una mazza abbattersi

contro di te. Vai al **358**.

342

Nonostante la tua forza straordinaria, senti solo degli scricchiolii, ma la porta non cede di un millimetro. La botta, però, si ripercuote su di te provocandoti un dolore a tutta la spalla (Perdi 1 Punto Ferita). Non puoi riprovare a sfondarla, rischieresti di attirare troppo l'attenzione degli abitanti del villaggio. Non puoi più nemmeno tentare di scassinarla o arrampicarti. Qualcuno potrebbe aver sentito il rumore ed essersi insospettito. Quindi non ti rimane altro che abbandonare il mulino e scegliere se andare alla bettola (vai al **133**), oppure fare una visita al tempio per recitare una preghiera (vai al **168**).

343

I corpi dei due soldati giacciono a terra riversi in una pozza di sangue. Non hai tempo per perquisire i cadaveri, sei costretto a proseguire prima che altri si accorgano della tua presenza. Senza ulteriori intoppi, poco dopo, raggiungi un ampio atrio che dà sul cortile esterno. Il cortile ha una forma rettangolare ed è recintato da mura che convergono al centro nel quale si trova una grande porta rinforzata. Oltre quella porta c'è la tua libertà.

La sorveglianza è minima. Qualche guardia passeggia sui muri, mentre qualcun'altra si trova riparata dal sole a chiacchierare in un angolo. Raggiungere la porta e scappare non appare un'impresa impossibile. Vai al **222**.

344

Dopo aver rincontrato Yosuke nel luogo stabilito entrambi vi mettete al corrente della situazione. Sulla base delle vostre scoperte, Yosuke disegna, utilizzando un ramoscello e delle pietre di varie forme, una rudimentale mappa del tempio. Studiate per gran parte della notte un piano in grado di eludere la sorveglianza e permettere di farvi penetrare all'interno, ma i pochi elementi utili non vi forniscono grandi possibilità di riuscita. La sorveglianza degli ingressi è ferrea e avvicinarsi all'aperto è quasi impossibile. Attaccare di giorno quando c'è più movimento è anche peggio, ma uno dei due potrebbe fingere di essere un mendicante che si è perduto e mentre terrà occupati i monaci a guardia dell'ingresso principale, l'altro dovrà metterli fuori combattimento prendendoli di sorpresa (vai al **140**). Altrimenti, potete raggiungere la parete est dell'edificio ed entrare dalla finestra al secondo piano (vai al **260**).

345

Eliminati tutti i briganti che avevano assalito la carovana degli artisti, finalmente puoi liberare gli ostaggi. Tutti ti sono molto grati e riconoscenti e vorrebbero che ti unissi a loro per proseguire il viaggio fino a Shenghen dove le vostre strade si divideranno. Il viaggio ti porterebbe via solo un giorno di viaggio e, inoltre, raggiunta la città potresti cercarti una camera in una locanda per riposare. Dopo aver seppellito il capo compagnia, prendi la tua decisione.

Se preferisci andare a Shenghen, vai al **354**.

Altrimenti, se vuoi proseguire per il bosco, vai al **122**.

346

Continuate a scendere prestando attenzione a non scivolare e, infine, raggiungete un corridoio abbastanza largo da poter proseguire uno di fianco all'altro. L'aria è irrespirabile e carica di un terribile odore di putrefazione. Il corridoio prosegue per circa una decina di metri, dopodiché raggiungete una pesante porta in metallo. Ricambi un'occhiata d'intendimento con Yosuke. Siete sicuri che dietro quella porta si celi il tesoro del tempio degli Illuminati. Chissà quali e quanti tesori questi monaci avranno accumulato mettendo da parte i doni dei fedeli.

Se possiedi una chiave di ottone e vuoi usarla, vai al **34**.
Se possiedi Scassinare o gli attrezzi da scasso, vai al **177**.
Altrimenti, se preferisci tornare indietro, vai al **50**.

347

Stavi per gettarti in acqua sperando di attraversare il fiume a nuoto quando, in lontananza, vedi un ponte di corde che unisce i due lati delle sponde. Potrebbe essere la tua unica speranza di salvezza. Avvicinandoti però non ne sei più tanto convinto. Il ponte di corde deve essere lì da molti anni e a vederlo non si direbbe in ottime condizioni. Sicuramente le piogge, il vento e il tempo devono aver ammorbidito le funi e i nodi. Potrebbe essere pericoloso anche solo toccarle, ma non hai altra

scelta.

Se possiedi l'Abilità Acrobazie e appartieni alla scuola dell'Airone, del Cobra o dello Scorpione, vai al **174**.
Se possiedi l'Abilità Acrobazie e appartieni alla scuola del Leone o dell'Orso, vai al **59**.
Altrimenti, vai al **372**.

348

Sono passati pochi giorni da quando hai lasciato il tuo villaggio. In questo periodo non hai incontrato nessuna anima viva lungo la strada. Dopotutto ti trovi in una regione piuttosto montagnosa e poco abitata rispetto ad altre zone più fertili del paese. La neve ha smesso di cadere ma il freddo si insinua ugualmente nelle ossa, tuttavia sei abituato e riesci a resistere. Ormai è sera e la città più vicina è Ymayall, ma ti sei riposato pochissimo nei giorni scorsi per riuscire ad arrivarci a passo d'uomo nelle prossime ore. Quindi decidi che è arrivato il momento migliore per riposarsi.

Se possiedi Accendere Fuochi o un acciarino e intendi usarlo, vai al **276**.
Altrimenti, vai al **298**.

349

Nonostante tu sia convinto di non fare la scelta giusta, non riesci proprio a rimanere impassibile di fronte ad uno spettacolo del genere. Inoltre se non intervieni quel ragazzo potrebbe sul serio morire dopo aver ricevuto

tutte quelle scudisciate dal suo padrone. Quello che più ti da fastidio sono alcuni passanti che assistono alla scena e fanno finta di nulla. Stai pensando a tante cose che non ti rendi nemmeno conto di esserti avvicinato e aver interrotto il pestaggio.
"Cosa vuoi? Cosa hai da guardare tanto?!", ti intima il samurai al tuo fianco.
"Se desideri ce ne sono anche per te! Noi i curiosi non li sopportiamo!", ti minaccia l'altro, quello con la verga in mano.
Non rispondi ai loro insulti, ma ti limiti ad osservare le condizioni in cui versa il giovane, chiedendoti a cosa sia dovuto tanto accanimento verso un ragazzo adolescente. Sono proprio i due samurai a rivelartelo con tanta baldanza: "Questo lurido topo di fogna si è distratto e ha schiacciato la zampa del mio cane! Facendogli tanto male...".
Non credi alle tue orecchie. Questa banalità ti fa montare una rabbia che non riesci quasi a trattenerti. Vorresti tanto dare una lezione ad entrambi, ma sai che non puoi affrontarli con le armi. Uccidere dei nobili, seppur dei bastardi, in pieno giorno davanti a centinaia di occhi, sarebbe un bel guaio. Anche se ne varrebbe la pena.
Ad ogni modo sembra proprio che il disprezzo sia reciproco perché il samurai più vicino ha sfoderato la sua *katana* e ti sta puntando minacciosamente. Dovrai affrontarlo a mani nude.

Samurai
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vuoi tentare di strappare la *katana* dalle mani del tuo avversario, vai al **325**.
Se possiedi Schivare e preferisci evitare il colpo, vai al **71**.
Se vinci e sopravvivi, vai al **62**.

350

Dopo aver spogliato il corpo, indossi la sua veste di soldato (Si tratta di un corpetto di cuoio rinforzato che ti conferisce +1 in Difesa, per i prossimi due turni. Dopodiché si rende inutilizzabile e sarai costretto ad abbandonarlo). Dalla cintura prendi la sua spada corta (Ti conferisce +1 in Attacco) e il mazzo di chiavi (Segnalo nel tuo registro) con il quale riesci ad aprire facilmente i cancelli che separano le prigioni dal resto dell'edificio. Ben presto raggiungi il piano superiore della caserma dei soldati di palazzo. Ti trovi di fronte ad un bivio: puoi proseguire lungo il corridoio andando verso sinistra (vai al **275**), oppure verso destra (vai al **154**).

351

Preso alla sprovvista non riesci ad evitare lo *shuriken*. La stella a punte d'acciaio si conficca nelle tue carni all'altezza della spalla (Sottrai -1 ai Punti Ferita). Stringi i denti senza mostrare dolore e tiri via lo *shuriken* gettandolo nelle risaie. Non puoi esserti immaginato anche questo, pensi impugnando istintivamente la tua arma e posizionandoti in difesa. Il tuo sesto senso aveva ragione: c'è qualcuno!
Chi potrebbe mai essere? Ti chiedi lanciando occhiate

furtive e indagatrici a destra e a sinistra in cerca di risposte, quando il tuo sguardo si posa su uno dei due spaventapasseri ti accorgi che quel pupazzo ti sta ricambiando. Non credi ai tuoi occhi. Eppure hai l'impressione che lo spaventapasseri ti osservi avidamente. I tuoi timori vengono ben presto confermati quando sotto il tuo sguardo incredulo vedi il pupazzo scendere dal palo e avanzare verso di te con andatura perfetta.
Nello stesso tempo anche il pupazzo alla tua sinistra si anima e si avvicina minaccioso e, quando entrambi tolgono la maschera di paglia, capisci che si tratta di un travestimento. Si tratta di due *ninja* che hanno appena sfoderato le loro *katane*.
Perché dei *ninja* ti vogliono sfidare? Come mai ti stanno dando la caccia?
Non hai tempo da perdere in inutili pensieri. Devi difenderti dai loro attacchi e se poi ne avrai occasione potrai sempre chiedere a loro le risposte che cerchi.
Il *ninja* alla tua destra è più vicino e ti attacca frontalmente.

Ninja 1
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci lo scontro in 3 round o meno, vai al **33**.
Se impieghi più di 4 round, vai al **84**.

352

Fai un giro completo intorno la costruzione di pietra,

ma ti accorgi che non vi sono entrate. L'unica via sembra essere quella piccola finestra nella parete laterale. Ovviamente non è possibile che gli abitanti del luogo entrino passando di lì essendo troppo stretta. Quindi l'unico accesso disponibile deve trovarsi all'interno del mulino stesso. Non ti resta che provare ad entrare direttamente nel mulino (Vai al **246**), oppure tornare indietro (Vai al **78**).

353

Il mattino dopo ti svegli ben riposato (Tira 1d6 il risultato indica i Punti Ferita recuperati). Ti guardi intorno e ti accorgi che il sole brilla alto nel cielo. Così, dopo esserti rimesso in piedi ti allontani da quel luogo melefico e ti dirigi velocemente verso il Passo di Crionos. Vai al **391**.

354

Shenghen è una città notevole. Famosa soprattutto per l'arte dei suoi mastri vasai e dei suoi ceramisti. Ci sono negozi e botteghe di ogni tipo. Qui vi giungono e partono ogni giorno carovane e mercanti da e per tutti gli angoli del mondo. Si presenta come una città di provincia, di medie proporzioni ma fiorente. Anche le abitazioni non sono affatto come quelle a cui sei abituato: sono in pietra solida con tetti di legno.
In una città così grande è facile passare inosservati, ma non puoi permetterti comunque di abbassare la guardia. Sarebbe un'imprudenza fatale commettere un errore del genere.

La città è suddivisa in quattro quartieri ed è interamente fortificata. Inoltre è dotata anche di una guarnigione di soldati che mantengono l'ordine e fanno rispettare le leggi locali. Sicuramente il governatore del luogo è un tipo ordinario e egocentrico e passerà il tempo impegnato a soddisfare i propri vizi piuttosto che a servire il governo centrale. In ogni caso, la regola generale è la più semplice di tutte: se non crei problemi, nessuno li creerà a te.
Hai la possibilità di trascorrere qualche ora in città prima di proseguire.

Se vuoi visitare la zona est, vai al **384**.
Se vuoi visitare la zona ovest, vai al **6**.

355

Ci sono due modi per raggiungere Krates. Puoi dirigerti ad ovest, scendendo a valle lungo le strade montuose che attraversano i boschi e proseguire sempre verso sud-ovest per poi risalire in direzione nord appena raggiunta la costa (vai al **348**), oppure puoi avventurarti lungo gli impervi e gelidi sentieri tra i passi di montagna del nord raggiungendo le zone ghiacciate dove si estendono i grandi laghi per poi ridiscendere a valle verso sud, raggiungendo Krates dall'alto, (vai al **58**). La prima soluzione è anche la più lunga ma risulta la più semplice. Mentre la seconda possibilità è la più rischiosa ma anche la più veloce. Ad ogni modo non sarà affatto un viaggio facile. Migliaia sono i pericoli in agguato e dovrai prestare la massima attenzione se vuoi riuscire a portare a termine il tuo obiettivo.

356

Nell'angolo in cui stai cercando non trovi nulla di particolarmente interessante. Anche se sai benissimo che qualcosa deve pur esserci dietro quei muri, altrimenti dove sono finiti i monaci e la ragazza? Inoltre la Pagoda dall'esterno mostrava chiaramente l'esistenza di altri piani. Mentre stai riflettendo ecco che Yosuke richiama la tua attenzione. Il ragazzo ha scoperto una porta segreta che conduce proprio al piano superiore. Dopo aver preso due torce vi avventurate con passo silenzioso al secondo piano. Vai al **284**.

357

Yosuke ti precede e si avvicini il più possibile ai bordi del bosco. Dalla sua posizione non è difficile lanciare gli shuriken e colpire i due monaci, ma sa benissimo che dovrà essere così veloce da lanciarli nell'attimo stesso in cui tu sarai abbastanza vicino da distrarli altrimenti loro avranno la possibilità di scoprire che si tratta di una trappola e difendersi o nel peggiore dei casi, potrebbero chiamare soccorsi.

Quando sei pronto dai la conferma a Yosuke e così ti avvii verso il sentiero che porta dritto all'entrata del tempio. Dalla sua posizione Yosuke tiene d'occhio i movimenti dei due guardiani e nello stesso tempo segui i tuoi passi. Se qualcosa dovesse andare storto lui dovrà sfruttare il vantaggio sorpresa per difendere la retroguardia e darti l'opportunità di metterti in salvo.

Quando i due monaci guardiani avvistano la tua sagoma avvicinarsi al tempio restano in attesa di vederti più da vicino. Il piano sta prendendo una piega migliore del

previsto, rifletti.
Quando sei a circa una ventina di metri dalla scalinata, uno dei guardiani lascia la propria posizione e corre verso di te, mentre continui a camminare facendo finta di nulla.
"Fermati straniero!", ti intima il monaco. "A quest'ora il tempio è chiuso! Non sono consentite visite notturne!".
Il monaco ha commesso una grave imprudenza ad avvicinarsi troppo. Così facendo ti ha offerto la possibilità di metterlo fuori combattimento lasciando a Yosuke il compito di sistemare la seconda sentinella.
Cosa vuoi fare?

Se possiedi un *kunai* e vuoi afferrarlo per pugnalare il monaco, vai al **99**.
Altrimenti, se vuoi colpire il monaco con un colpo a mani nude, vai al **279**.

358

L'urto della mazza contro la tua testa è tremendo (Tira 1d6 il risultato indica i Punti Ferita che perdi). Se sei ancora vivo, avverti un calore improvviso sprigionarsi all'altezza delle tempie mentre il tuo corpo vola a terra come una foglia. Le ultime cose che senti sono gli schiamazzi dei briganti, dopodiché il buio totale. Vai al **102**.

359

Respirando profondamente amplifichi, mediante la concentrazione, tutta la forza nei muscoli della tua

gamba, poi fai partire un calcio distruttivo contro la bocca dello stomaco del monaco. La potenza straordinaria del colpo sarebbe capace di spaccare in pezzi una roccia ed, infatti, senti le ossa dello sterno del monaco spezzarsi. Il monaco non si rialzerà più, la sua gabbia toracica è completamente polverizzata e i suoi organi interni spappolati. Yosuke, nello stesso momento, ha finito di sistemare l'altro guardiano e vi lanciate un'occhiata di intesa, dopodiché frugate nelle vesti dei cadaveri alla ricerca di qualsiasi cosa potrebbe tornarvi utile. Scoprite tra le pieghe una chiave di ottone (Segnala nel tuo registro) con la quale riuscite senza problemi ad aprire la serratura dell'ingresso. Vai al **210**.

360

Il vecchio Nojiiro ti chiede di seguirlo fino ad una piccola baracca tra gli alberi. La casa è formata da due sole stanze, spoglie di ogni genere di mobili o credenze, ma per un anziano che vive da semi-eremita è un posto più che confortevole. Ad ogni modo trascorrete insieme gran parte del pomeriggio e tu hai modo di apprezzare la sua cucina. Effettivamente hai fatto proprio bene ad accettare la sua offerta così hai potuto gustare un pesce grigliato con riso bianco favoloso. La serata procede piacevole tra racconti di epiche guerre e resoconti di personaggi mitici. Scopri che Nojiiro conosce molte cose ed è felice di poterle condividere con te. Senza accorgertene cala improvvisa la notte e non puoi fare altro che chiedere ospitalità. Dopo ore di risate e chiacchiere decidete di andarvi a coricare. Vai al **390**.

361

Dopo aver legato il cavallo ad un ramo robusto, accendi un fuoco e sistemi un piccolo giaciglio ai piedi di un albero, dove potrai dormire riparato dal vento gelido della notte. La notte scende senza luna né stelle e passano alcune ore...
Se hai Ascoltare Rumori, vai al **324**.
Altrimenti, vai al **220**.

362

Quando ti trovi a meno di dieci passi l'uomo, senza voltarsi, ti augura un buongiorno. Rimani allibito, eppure non hai fatto il minimo rumore per far sì che si accorgesse della tua presenza.
"Vengo qui ogni mattina a pescare! Mi piace tanto pescare! Eh! Eh!", incalza l'anziano. "Ma non sono granché bravo... non riesco a prendere nemmeno un pesce! Eh! Eh!", poi volge la testa nella tua direzione e mostrando un sorriso bonario aggiunge: "Ti andrebbe di farmi compagnia?"

Se intendi accettare, vai al **192**.
Se preferisci proseguire per la tua strada, vai al **21**.

363

Trascorri la prima notte di viaggio alle pendici dei Monti Innevati. Dopo aver sistemato un giaciglio tra alcune grandi rocce sporgenti, al riparo dal freddo, ti addormenti.

Se hai Accendere Fuochi o un acciarino e vuoi usarlo, vai al **65**.
Altrimenti, vai al **232**.

364

Sono passati alcuni minuti da quando siete crollati a terra stremati e, da allora, non avete ancora detto una parola. Sapete che la vita di Sanade è ancora in pericolo e non potete starvene lì a riposare. Guardi Yosuke che, nello stesso momento, sostiene il tuo sguardo. Vi basta un leggero cenno del capo per intendervi, ma adesso dovete trovare il modo di uscire da lì e salire nel tempio.
Entrambi vi guardate intorno alla ricerca di appigli per scalare le pareti oppure di porte che vi conducano all'interno dell'edificio, ma la vostra ricerca viene interrotta bruscamente dal suono di tamburi che rimbombano per tutta la sala del serpente. Yosuke ti fissa preoccupato e anche tu del resto non sei da meno. Che vi abbiano scoperto? Mentre rifletti sull'eventualità di dover affrontare i monaci Yosuke ti fa cenno di guardare verso l'alto. A poco a poco, dal secondo piano vedete apparire il bagliore di fiaccole di torcia che si fa sempre più forte. Suggerisci a Yosuke di spegnere subito la torcia che aveva con sé e vi nascondete in attesa di scoprire di cosa si tratti. Al suono dei tamburi intanto stanno seguendo delle litanie e non vi è dubbio che si tratti dell'inizio della cerimonia dei monaci in onore alla loro divinità Ophilios, che tu e Yosuke avete appena sconfitto. Ora che la luce delle torce si è fatta più forte vi accorgete che, ad una altezza di circa sei metri dall'imbocco del

pozzo, vi è una specie di balconcino sospeso. Là, in piedi e circondata da sei monaci, individuate la figura di Sanade. Mentre tre monaci sono intenti a recitare formule di propiziazione e altri due battono i tamburi a ritmo delle preghiere, un altro monaco sembra evocare con le sue parole il loro dio. Nello stesso momento, la luna in cielo si tinge di rosso come sotto l'influenza di una magia e il monaco vicino a Sanade la spinge oltre il balconcino facendola volare nel vuoto...

Se hai Acrobazie, vai al **114**.
Altrimenti, vai al **262**.

365

Purtroppo non riesci ad afferrare le briglie prima che il cavallo possa fuggire e così lo vedi trottare tra i cespugli scomparendo nel bosco. Non hai tempo per seguirlo e provare a riprenderlo, ormai dovrai proseguire senza cavalcatura fino a Ymayall. Vai al **214**.

366

A malincuore consegni ai due briganti il tuo zaino e, mentre il tizio con i coltelli ti tiene sott'occhio, il suo complice controlla il contenuto dello zaino. Dopodiché fa segno al suo amico che ci sono diverse cose utili. Entrambi ti guardano soddisfatti e con un ghigno beffardo ti salutano, poi scompaiono a gran velocità nella direzione dalla quale erano comparsi (Ricordati di cancellare tutto il contenuto del tuo zaino).
Il mattino seguente salti in sella al tuo cavallo e ti avvii

al galoppo verso Ymayall. Vai al **195**.

367

Con un movimento del bacino fai partire un calcio ad ascia e lo sferri contro il monaco. Il tallone del tuo piede, scendendo perfettamente verticale, prima lo colpisce violentemente alla fronte, poi gli spacca il naso. Il monaco perde la presa della sua alabarda e, nello stesso momento, cade a terra tramortito. Non si rialzerà tanto presto. Yosuke, intanto, ha finito di sistemare l'altro guardiano. Vi lanciate un'occhiata di intesa, dopodiché frugate nelle loro vesti alla ricerca di qualsiasi cosa potrebbe tornarvi utile. Scoprite tra le pieghe una chiave di ottone (Segnala nel tuo registro) con la quale riuscite senza problemi ad aprire la serratura dell'ingresso. Vai al **210**.

368

Dopo una lotta cruenta la gigantesca creatura stramazza al suolo morente. Riprendi fiato e osservi il vecchietto correre verso il troll e chinarsi tra le lacrime sul suo corpo. L'uomo è fuori di sé dal dolore, ma non merita compassione. Stava allevando un troll come fosse un figlio sfamandolo con la carne degli sfortunati o degli incauti che avevano la disavventura di passare in quella zona. Sei tentato di tagliargli la testa, ma alla fine non ne vale la pena. Così decidi di allontanarti in cerca di un nuovo posto dove trascorrere il resto della notte, ma ecco che alle tue spalle una voce rauca esclama: "Tu, maledetto... ti ucciderò!".

Ti volti giusto in tempo per vedere l'anziano estrarre un pugnale e lanciarsi con vigore contro di te. Non hai altra scelta che ucciderlo.

Anziano Pazzo
Attacco: 1d6+1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se vinci, vai al **353**.

369

Non sei disposto a rischiare. Preferisci lasciar stare e dirigerti al bancone. Vai al **294**.

370

Lanciando il tuo *shuriken* da un punto morto ottieni il vantaggio della sorpresa. Il *ninja* che stava sopraggiungendo sul tuo lato destro ben presto si accorge della stella di ferro che vola nella sua direzione ma non può fare nulla per schivarla. Viene colpito in pieno viso stramazzando al suolo incredulo. Gli altri tre *ninja* non si distraggono e avanzano velocemente nella tua direzione con le armi in pugno.
Il primo dei tre si avventa come una furia contro di te:

Ninja 1
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se vinci e sopravvivi, vai al **36**.

371

Nonostante sembri un sant'uomo in realtà quel monaco è un vero demonio. La tua preparazione *ninja* ti ha addestrato a percepire le aure combattive dei tuoi nemici e a capire il livello di minaccia. Quel monaco che hai di fronte non deve essere uno qualunque, il suo spirito è talmente potente che per un attimo ti tremano le gambe. "Come osi tu, Signore delle Ombre avvicinarti alla Dama di Luce e ai suoi sacerdoti Illuminati!", ruggisce con sguardo minaccioso. "Non sai forse che la sua luce può dissipare la via dell'oscurità e sconfiggere i seguaci del male?!".

Non riesci a capire di cosa stia parlando, ma rimani impressionato! Sicuramente la sua autorità ha un forte impatto emotivo negli uomini che seguono la processione dal momento che sono tutti impalliditi e tremanti.

Ad ogni modo ti ha chiamato "Signore delle Ombre", un termine con il quale sono conosciuti e temuti i *ninja*. Quel monaco ha forse scoperto la tua identità? Come avrà fatto? Possibile che sia dotato di strani poteri?

Hai appena il tempo di liberare la tua mente da tutte quelle domande senza risposta quando il monaco ti sfiora con la mano il petto. "Ora ti mostrerò la punizione che noi Illuminati infliggiamo ai nostri nemici!", detto questo un potente cannone di *Ki* ti colpisce. L'unica cosa che senti è un forte calore che si propaga nello stomaco, poi hai come l'impressione che tutti i tuoi organi interni si mescolino tra loro, ma non hai tempo di renderti conto del volo che hai fatto perché finisci

nella vegetazione ai margini della strada e perdi subito i sensi. Vai al **155**.

372

Ti incammini lungo il ponte di corde senza esitazioni. Inizialmente sembra un gioco da ragazzi, basta avere un po' di equilibrio e reggersi nei punti giusti, ma a metà del percorso arriva il problema peggiore: il vento. Il ponte viene sobbalzato da una folata improvvisa e si muove pericolosamente. Il tuo peso è eccessivo e le vecchie funi cominciano a sfilacciarsi. Nonostante la situazione drammatica in cui sei finito, riesci a mantenere una calma ferrea. Ancora pochi passi e finalmente sei quasi arrivato dall'altra sponda, quando d'improvviso una delle corde d'appoggio laterali cede e scivoli via aggrappato ad essa. Il tuo volo finisce contro la rupe. Penzoli nel vuoto cercando di mantenere la presa ma, la tua mano scivola per via del sudore. Non fai in tempo a cercare un appiglio che voli nel vuoto senza speranze di sopravvivere. La tua avventura finisce qui.

373

Ad un passo dalla porta avverti distintamente un altro scricchiolio... Allora non è solo frutto della tua fantasia! C'è davvero qualcuno nel corridoio... Nello stesso tempo senti qualcosa tentare di aprire la serratura: sembra proprio che tu stia per avere una visita notturna. La situazione non ti piace affatto e, preparandoti al peggio, afferri la tua arma e ti acquatti contro la parete. Puntando tutto sulla tua abilità nel mimetizzarti con l'oscurità,

tenterai di cogliere di sorpresa l'intruso. Un istante dopo, la porta si apre lentamente. Un'ombra entra furtiva e con passo felpato si avvicina al tuo letto. La sagoma nera non si è accorta che ti trovi alle sue spalle e questo ti dà la possibilità di sfruttare la situazione a tuo vantaggio. Chi potrebbe mai essere? Ti domandi, quando un raggio di luna, che filtra dalla finestra, rivela la natura del tuo aggressore: è un *ninja*! Proprio come te!
Il *ninja* affonda il suo *kunai* nel materasso, ma solo allora capisce che il letto è vuoto. Non perdi tempo e, uscendo dal tuo nascondiglio, infilzi l'intruso alla schiena. Giri la lama e senti emettere un rantolo, poi il corpo si accascia al pavimento esanime. Vai al **144**.

374

I tuoi passi sono impercettibili come il vento che accarezza le punte dell'erba, ma i tuoi colpi sono precisi e potenti. Con sicurezza colpisci l'uomo all'altezza della nuca facendolo crollare a terra. Non hai bisogno di ucciderlo quindi ti basta tramortirlo. Quando si risveglierà avrà un gran mal di testa, ma crederà che si tratti dei postumi della sbornia. Perquisendo nelle sue vesti trovi 2 monete d'oro e un pugnale (Se sei sprovvisto di armi e intendi prenderlo, segnalo nel tuo equipaggiamento. Puoi utilizzarlo come arma da lancio oppure ti conferisce +1 in Attacco). Non è il massimo, ma sempre meglio di nulla. Almeno potrai goderti un pasto e una bevuta alla faccia del tuo benefattore.
Ora puoi entrare nella bettola per rinfocillarti, vai al **112**.

375

I tre uomini non sono molto contenti della tua decisione e, nel giro di pochi secondi, tirano fuori i propri pugnali e preparandosi a darti battaglia. Sarà una dura lotta.

Brigante 1	Brigante 2
Attacco: 1d6+1	Attacco: 1d6+1
Difesa: 3	Difesa: 3
Punti Ferita: 3	Punti Ferita: 3

Brigante 3
Attacco: 1d6+2
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Devi combatterli uno alla volta!
Se sopravvivi a tutti e tre e vinci, vai al **141**.
Se, invece, intendi rinunciare allo scontro e fuggire, vai al **380**.

376

Non ci credi! Non può essere vero! È talmente ridicolo che scoppi a ridere di cuore ignorando per un attimo i dolori che attanagliano il tuo stomaco. Non ne hai potuto fare a meno, se ti fossi trattenuto forse saresti scoppiato!
Il ragazzo non si scompone. Nonostante la tua incredulità egli non si perde d'animo, ma nella sua voce noti un tono di disappunto: "Sono un *ninja*, proprio come lo sei tu!".
Quest'ultima frase ti fa tornare un attimo serio. Se co-

stui ha scoperto veramente la tua identità la tua missione sarebbe in pericolo e non ti rimarrebbe altra soluzione che ucciderlo.
Il ragazzo non sembra demordere dalle sue convinzioni. "Il mio nome è Yosuke, appartengo alla famiglia Kado. Sono uno schiavo cresciuto al servizio del mio signore e fin da piccolo mi hanno addestrato nell'arte *ninja*.".
Non riesci davvero a credere che quel giovanotto così strambo possa essere un *ninja*. Eppure i suoi occhi sono limpidi e senza macchia. Non mostra minimamente segni di goliardia o menzogna. Possibile che ciò che dice sia vero?
A questo punto non puoi fare a meno di ascoltarlo seriamente. Vedendo un tuo cambio di atteggiamento il ragazzo sorride di gratitudine.
"Poco fa ho detto che sono un *ninja*, ma non è proprio vero.", afferma, "O meglio... lo ero, ma adesso sono diventato un *Ronin*, un rinnegato a cui il mio amato signore sta dando la caccia... Eppure, ho dovuto agire come ho fatto!", a quel punto si ferma un attimo mentre i suoi occhi si fanno tristi e acquosi. "So che non mi capirai... Ma non sono fuggito per paura dal mio signore, ma sono fuggito per cercare una ragazza!".
Yosuke deve trattenersi un secondo per non piangere, ma poco dopo riprende: "Lei si chiama Sanade, ed è la figlia del mio signore.".
Passa un lungo istante: "Io ho la stessa età della principessa. Siamo cresciuti insieme essendo gli unici bambini all'interno del castello... e quando sono diventato un ninja mi hanno assegnato come sua guardia del corpo! Ma da qualche anno il mio paese è affetto da una grave siccità. I raccolti sono rovinati, la gente muore

per le strade e il castello è in declino. Quattro lune piene fa dei misteriosi monaci si sono presentati alle porte del nostro castello e hanno detto che avevano riconosciuto in Sanada la loro Dama di Luce, colei capace di operare il miracolo e far rivivere il nostro regno.".
A questo punto il ragazzo si ferma e guardandoti annuisce: "Sì, esatto. Non sono fuggito come dissertore, ma sto inseguendo proprio i monaci Illuminati che tu hai incontrato stamane! Quelli sono falsi, impostori, sadici e sanguinari! Il loro culto è marcio... Ho provato a dirlo al mio singore Kado, ma non mi ha creduto e ho ricevuto cento frustate per la mia impertinenza. Non posso lasciare Sanade in mano a loro! Per il bene che le voglio devo ritrovarla e salvarla!".
Vai al **80**.

377

Il troll giace dormiente appoggiato con la sua grande mole sul fianco della roccia e grazie alla tua abilità di *ninja* riesci ad avanzare senza fare il minimo rumore. Quando sei abbastanza lontano tiri un sospiro di sollievo. Un simile gigante non è un avversario semplice da affrontare e questa volta sei stato particolarmente fortunato. Prosegui quindi nel tuo cammino finché alla prime luci del crepuscolo raggiungi il villaggio che si trova a valle. Un indicazione recita la scritta: Shenghel. Sei allo stremo delle forze e l'unica cosa che vorresti adesso è trovare una locanda dove poterti sdraiare in un letto caldo e comodo. Vai al **354**.

378

Hai davanti tre loschi individui. Si tratta di briganti con l'unico scopo di derubare tutti coloro che per passare in quella zona devono attraversare il corso d'acqua utilizzando il ponticello. Quando ti vedono arrivare smettono di litigare tra loro e si avvicinano a te con aria minacciosa e spavalda. Ti dicono subito che il pedaggio ha un costo fisso di 2 monete d'oro aggiungendo anche che sarebbe meglio non fare storie. Cosa intendi fare?

Se ne hai, paghi le 2 monete d'oro, vai al **88**.
Se non hai oro o non intendi pagare, puoi sempre provare a dar loro 3 oggetti a tua scelta dal tuo zaino, vai al **299**.
Se non hai nulla di ciò o ti rifiuti di cedere alle loro minacce, vai al **375**.

379

Sei deciso a vederci più chiaro, quindi avanzi con cautela e prestando attenzione a non produrre il minimo rumore. Dopo pochi metri cominci a notare che ci sono dei ramoscelli spezzati e delle piante schiacciate nel terreno. Eppure non noti nessuna impronta umana. Qualcuno è passato sicuramente da quella parte di recente, ma non sembra siano stati i monaci. A quel punto la tua mente si rilassa e arriva alla conclusione che potrebbe essersi trattato di qualche animale selvaggio... ma continuando a seguire le tracce non riesci a distinguere nessuna impronta. C'è qualcosa di strano, rifletti, mentre alzi lo sguardo ti accorgi di aver seguito le tracce fino ad una spaccatura naturale della terra coperta da

grandi pietre sporgenti. Non è una grotta, anche se le dimensioni dell'apertura fanno pensare che una persona adulta chinata potrebbe facilmente entrarci. Sicuramente si tratterà della tana di qualche animale selvatico. Meglio non disturbare, pensi alzando gli occhi per un ultimo sguardo vedi in lontananza la pagoda. E se fosse un passaggio segreto per raggiungere l'interno della pagoda?, ti chiedi mentre torni da Yosuke. Vai al **300**.

380

Tre avversari insieme sono decisamente troppi anche per un *ninja* temibile come te! Dopo aver realizzato che non potrai mai sconfiggerli tutti non ti resta altro da fare per salvare la pelle che scappare. Così approfittando di un momento di confusione riesci a correre via seguendo il corso del fiume verso est rifugiandoti nella fitta boscaglia. Non è una fuga onorevole, ma almeno ti sei salvato la vita. Vai al **108**.

381

Purtroppo il vostro tentativo fallisce. I monaci di guardia si accorgono della vostra presenza e impugnando le loro alabarde si gettano contro di voi. Siete costretti a combattere.

Monaco Guerriero
Attacco: 1d6+1
Difesa: 3
Punti Ferita: 3

Se lo sconfiggi, vai al **210**.

382

Il capitano delle guardie stramazza al suolo alzando un cumulo di polvere. La vista del loro superiore morto immobilizza anche le guardie che stavano correndo ad arrestarti. Questo attimo di esitazione ti concede quei preziosi secondi che ti occorrono per fuggire. Così, raggiunto il cancello, riesci a scappare attraverso il bosco adiacente e a far perdere le tue tracce. Vai al **22**.

383

Alla stalla trovi ad attenderti lo stalliere ed un suo aiutante i quali hanno appena finito di sellare il tuo cavallo. Hai ricevuto in dono dal tuo maestro un bel destriero dal lucido manto nero e dalla criniera bianca. L'aiutante dello stalliere ti dice che il suo nome è *Ombra della Notte.* Fissi per un lungo attimo negli occhi la creatura e sei sicuro che i vostri cuori sono in sintonia. Una grande avventura vi aspetta e l'affronterete insieme. Così salti in sella al tuo destriero e lo fai correre velocemente fuori dalla stalla, poi nel cortile e infine oltre le porte della tua scuola senza voltarti a guardare indietro, mentre l'edificio si fa sempre più piccolo. Non ce n'è bisogno: non vuoi pensare che sia l'ultima volta che lo vedrai. Sai benissimo che la missione che ti aspetta non sarà affatto facile e che potrai perdere la vita da un momento all'altro, ma in cuor tuo sei certo che tornerai a casa un giorno o l'altro. Vai al **180**.

384

La zona est di Shenghen si presenta come una zona signorile. Qui vi sono le case delle persone più influenti della città, ma anche alberghi di lusso, case da gioco, bordelli e terme. La tentazione di recarti nei posti di piacere è molto forte ma purtroppo non puoi permettertelo. Gustare un buon pasto caldo nella migliore locanda non ti dispiacerebbe, inoltre le terme attirano la tua attenzione. Si dice che un buon bagno termale riesca a rigenerare lo spirito e il corpo di un uomo. Perché non provare?

Se vuoi cercare una locanda, vai al **244**.
Se vuoi concederti un bagno ristoratore termale, vai al **202**.
Altrimenti, se vuoi visitare la zona ovest, vai al **6**.

385

Durante la notte i tuoi sogni sono piuttosto agitati e confusi. Stai avendo degli incubi e nonostante cerchi di svegliarti non ci riesci. Inoltre ti senti soffocare... D'improvviso senti una voce femminile urlare e quando apri gli occhi ti accorgi che nella penombra, chinato sopra di te, c'è un uomo grande e grosso che ti sta strangolando. Cosa fai?

Se conosci l'Arte dell'Orso e vuoi usare il Possente Calcio, vai al **106**.
Se conosci l'Arte della Tigre e vuoi usare lo Squarciacarne, vai a **98**.
Altrimenti, vai al **317**.

386

Sono passati pochi giorni da quando hai lasciato il tuo villaggio. In questo periodo non hai incontrato nessuna anima viva lungo la strada. Dopotutto ti trovi in una regione piuttosto montagnosa e poco abitata rispetto ad altre zone più fertili del paese. La neve ha smesso di cadere, ma il freddo si insinua ugualmente nelle ossa, tuttavia sei abituato e riesci a resistere. Ormai è sera e la città più vicina è Ymayall, ma ti sei riposato pochissimo nei giorni scorsi per riuscire ad arrivarci galoppando nelle prossime ore. Quindi decidi che è arrivato il momento migliore per scendere da cavallo e riposarsi.

Se possiedi Accendere Fuochi o un acciarino e intendi usarlo, vai al **361**.
Altrimenti, vai al **138**.

387

Dopo aver procurato al tuo avversario delle ferite difficilmente guaribili, con un ultimo rapido gesto lo disarmi facendogli volare via la sua *katana*. Ora che non rappresenta più alcuna minaccia sei curioso di porgli alcune domande, ma non hai molto tempo prima che egli muoia. Cosa vuoi domandargli?

Chi sono e chi li ha mandati? Vai al **292**.
Perché ti hanno attaccato? Vai al **199**.

388

La corrente è troppo forte e tu non hai più forze necessarie per resistervi. In pochi secondi vieni sommerso completamente e ti ritrovi a vorticare velocemente sott'acqua senza possibilità di riuscire a riemergere per riprendere fiato. L'agonia dura un lungo minuto, finché non vieni sbattuto violentemente contro una roccia. L'acqua si tinge di rosso mentre privo di vita il tuo corpo scompare trascinato fino al letto del fiume. La tua avventura termina qui.

389

Crak!

Il tuo riposo viene turbato da un rumore impercettibile come di un ramoscello spezzato sotto la pressione di qualcosa o qualcuno. I tuoi occhi si aprono vigili ad osservare l'oscurità che ti circonda, mentre le tue orecchie sono in allerta. Senti distintamente la presenza di una minaccia giungere nella tua direzione. Dalla boscaglia compaiono due sagome scure. Quando si avvicinano la fiamma del fuoco illumina i loro visi: sono dei briganti! Uno dei due ha una brutta cicatrice in viso mentre l'altro più alto e snello stringe tra i pugni due rozzi coltelli. Probabilmente erano in zona e hanno visto il tuo fuoco da lontano. Uno dei due esclama: "Ehi, amico! Dacci qualcosa da mangiare e tutte le tue monete d'oro senza fare storie... e ce ne andremo senza problemi!". Cosa fai?

Acconsenti alla loro richiesta, vai al **328**.
Afferri la tua arma e li affronti, vai al **215**.

Il mattino seguente ti senti completamente in forma (Recuperi tutti i Punti Ferita perduti) e sei pronto a riprendere il viaggio di buon ora. Dopo aver sistemato le tue cose ti guardi intorno in cerca di Nojiiro, ma di lui non c'è nessuna traccia. Pensi che l'uomo sia andato a pescare, ma appena varchi la soglia della piccola casa lo trovi nel cortile ad attenderti. Indossa un *kimono* bianco sul quale fanno bella mostra tante nuvole stilizzate, lo stesso simbolo che è impresso sul suo copri-fronte. Non hai mai visto un simbolo così strano, né ne hai mai sentito parlare. Mentre ti domandi a quale scuola possa appartenere, studi attentamente Nojiiro. Nonostante la sua età emana una gran forza combattiva. L'uomo ti saluta con un leggero inchino e assume la tipica posizione di attacco.

"Io sono Nojiiro Takeda, ultimo discendente della Gloriosa Tecnica del Cielo! Ho aspettato lunghi anni qualcuno come te e vorrei combattere un'ultima volta prima di morire. Intendi accettare la mia sfida?".

Inizialmente ritieni che sia tutto uno scherzo, ma dal suo sguardo ti convinci ben presto che fa sul serio. La "Gloriosa Tecnica del Cielo" è una scuola marziale che non hai mai sentito pronunciare. Eppure la strana posizione assunta da Nojiiro ha qualcosa di affascianante e allo stesso tempo terrificante. Di qualunque tecnica si tratti non è da sottovalutare. Nei suoi occhi non noti alcuna minaccia ma solo un ardente desiderio di poter combattere per un'ultima volta. Sicuramente quell'uomo aveva già capito la tua vera identità e si era dimostrato ospitale solo per poterti sfidare in un duello. Quindi non puoi rifiutarti. Sarà un duello leale e vincerà colui

che padroneggerà la migliore tecnica di combattimento corpo a corpo. Lasci cadere sull'uscio della porta il tuo zaino e le tue armi e ti muovi verso l'uomo. Una volta di fronte a lui ti inchini in segno di rispetto e ti posizioni.

Se conosci la Scuola dell'Airone puoi tentare una Beccata (vai al **305**) o un Volo Acrobatico (vai al **283**).
Se conosci la Scuola del Cobra puoi tentare un Colpo di Frusta (vai al **145**) o un Vortice di Spire (vai al **307**).
Se conosci la Scuola dell'Orso puoi tentare un Possente Calcio (vai al **253**) o una Spallata (vai al **153**).
Se conosci la Scuola della Tigre puoi tentare una Zampa della Tigre (vai al **234**) o un Balzo Furioso (vai al **321**).
Se conosci la Scuola dello Scorpione puoi tentare un Taglio Verticale (vai al **255**) o una Presa Mortifera (vai al **151**).
Altrimenti sei costretto ad attaccarlo con tecniche base, vai al **53**.

391

Quando raggiungi finalmente il Passo di Crionos rimani affascinato dal panorama che ti circonda. Laghi ghiacciati di ogni forma e dimensione si stagliano fino all'orizzonte mentre un fiume, sempre ghiacciato, attraversa due catene montuose separandole tra loro e creando il famoso passaggio. Non trovi nessuna difficoltà sul tuo cammino e stando attento a non scivolare, attraversi le superfici ghiacciate in men che non si dica. Ben presto ti trovi a proseguire al di là del passo inoltrandoti nel

bosco di conifere. Vai al **87**.

392

Ti guardi intorno circospetto e rimani in attesa ancora per pochi secondi. Dopo esserti assicurato che non ci siano altri nemici nei dintorni ti precipiti ad osservare i due uomini che hai affrontato. Con tuo grande stupore scopri che si tratta di due *ninja*. Sulla testa un copricapo attira la tua attenzione. Si tratta di una benda che sul fronte porta inciso uno strano simbolo dalla forma di una "X". Curiosando tra le loro vesti trovi: 1 *ninjato* (conferisce +2 in Attacco), 2 *Shuriken*, 1 Garrotta, 1 Acciarino, 1 Cannocchiale, 4 Monete d'oro. Chi erano questi uomini? Perché hanno tentato di ucciderti nel sonno? E cosa vorrà mai dire quel segno? Guardi il corpo della donna, il suo volto è straziato dal dolore. Ormai è morta e non puoi fare più nulla per lei. Non era nessuno per te, ma provi ugualmente una grande tristezza per la sua triste sorte. In fondo le sei molto grato per tutto ciò che ha fatto per te. Sai benissimo, però, che non puoi trattenerti in quella casa dove hai appena combattuto, perché qualcuno del villaggio potrebbe aver sentito e si potrebbe essere insospettito, quindi sei costretto a raccogliere ciò che ti interessa e a scappare (Segna ciò che vuoi prendere nella tua Scheda). Con fare disinvolto ti allontani da Ymayall prima che qualcuno si accorga della tua presenza e ti avvii lungo il sentiero che, uscendo dal villaggio, conduce verso nord-ovest. Vai al **309**.

393

"È tutto inutile...", esclama il vecchietto: "Non puoi scappare...".

Mentre le sue risate riempiono la stanza, la tua testa gira sempre più velocemente finché raggiunta la porta tenti con le ultime forze che ti sono rimaste di aprirla. Ti accasci a terra semi incoscente proprio quando la porta si apre da sola e sull'uscio compaiono due grandi e possenti gambe. Guardi verso l'alto e riesci appena a distinguere la sagoma di un gigantesco troll dall'aspetto minaccioso. Hai appena il tempo di udire l'uomo alle tue spalle pronunciare queste parole: "Il mio adorato bambino è tornato a casa... e sicuramente avrà fame... oggi ho preparato per lui un bel piatto di carne fresca!".

Le sue risate ti entrano nel cervello e ti feriscono più di mille lame. Non hai più la forza di resistere e stramazzi al suolo svenuto. A quanto pare diverrai la cena del troll. La tua avventura termina qui.

394

Vedendo i suoi compagni morti Tanaka urla: "Pazzi! Voi avete osato sfidare i seguaci di un dio...".

Sia tu che Yosuke non siete per nulla intimoriti dalle sue minacce e fate qualche passo nella sua direzione pronti ad affrontarlo e a liberare Sanade, ma Tanaka apre le braccia al cielo e minaccia: "Voi non riuscirete a fermare l'ascensione della Dama di Luce! Voi non riuscirete a impedire il suo sacrificio!".

A queste parole afferra per un braccio la ragazza e la trascina verso il baratro.

Se hai uno *shuriken* e vuoi usarlo, vai al **314**.
Altrimenti, se non ce l'hai o non vuoi usarlo, vai al **249**.

395

Tu e Yosuke siete consapevoli che il combattimento non può proseguire a lungo, altrimenti finirete sicuramente per venire sconfitti. I vostri avversari sembra che non provino né dolore né affaticamento, mentre voi state sprecando numerose energie. Quindi metti in moto il cervello più velocemente possibile al fine di trovare una soluzione per uscire da questa situazione di svantaggio quando ecco che il silenzio della sala viene interrotto da un grido di ragazza che vi fa sobbalzare il cuore. Yosuke la riconosce immediatamente e si guarda intorno spasmodicamente. Ti rendi conto che l'urlo proviene da un piano superiore della pagoda e quindi ci deve per forza essere un modo per raggiungerlo. Yosuke in preda alla furia comincia a colpire il monaco zombie con la torcia che ha in mano e a questo punto succede un miracolo. Il fuoco si appiccica alle vesti del monaco e in breve trasforma lo zombie in una torcia umana. Ben presto il cadavere cade a terra carbonizzato. Così segui l'esempio di Yosuke e, finalmente, spedisci il monaco zombie nell'aldilà.
Dopodiché vi mettete subito alla ricerca di un passaggio per salire al piano superiore. In effetti controllando meglio le pareti vi accorgete della presenza di un bottone ben occultato. Una volta premuto una porta scorrevole si apre girando sul proprio asse e rivelando una rampa di scale illuminate dalla luce delle torce che salgono verso il secondo piano. Raccogli in fretta la tua

arma che avevi perso durante il combattimento contro il monaco zombie e correte in soccorso di Sanade prima che sia troppo tardi. Vai al **284**.

396

Ti sono sufficienti pochi secondi e, contando sulla tua straordinaria velocità, afferri l'uomo per la gola. Cogliendolo di sorpresa il carceriere non ha tempo di reagire e tu hai talmente tanta forza che il soldato perde conoscenza per mancanza di ossigeno quasi immediatamente. Vai al **350**.

397

Apri gli occhi e fissi il cielo stellato. Hai come l'impressione che una minaccia incomba su di te, quindi impugni la tua arma e lentamente ti siedi in ginocchio scrutando la zona tutt'intorno. Improvvisamente il silenzio della notte viene interrotto da un ringhio ed ecco che, a pochi metri di distanza, tra il fogliame dei cespugli, vedi comparire due occhi gialli famelici. Poco dopo a piccoli passi si fa avanti un lupo di montagna dal pelo bluastro. Evidentemente il lupo deve averti scambiato per una deliziosa preda anche se, non avendoti ancora attaccato, il suo istinto animale deve avergli suggerito che forse tu sia un tipo pericoloso. Ad ogni modo le sue intenzioni sono precise: intende divorarti! Pochi istanti dopo si lancia contro di te con la bocca spalancata:

Lupo di Montagna
Attacco: 1d6-1
Difesa: 2
Punti Ferita: 2

Se vinci e sopravvivi, vai al **329**.

398

Il tuo udito superfino non può essersi sbagliato. Non sei solo! È stato un impercettibile secondo, ma sufficiente ad avvertire la presenza di qualcuno nascosto intorno a te. Dove? In attesa di scoprire chi ti sta spiando, resti diversi minuti immobile al centro della strada con la speranza che esca allo scoperto e chiunque esso sia si faccia avanti...

Se hai uno *shuriken* e vuoi usarlo, vai al **290**.
Altrimenti, vai al **7**.

399

Fai scivolare la mano in una delle tasche nascoste e afferri i dadi che hai sottratto ai briganti la sera precedente. Quando arriva il tuo turno, il tuo sfidante ti dice: "Prima dobbiamo scommettere!".

Quanto sei pronto a scommettere? Se punti 1 o più monete d'oro, vai al **16**, se intendi ritirarti, vai al **369**.

400

Il sole picchiava forte la mattina della tua partenza e il cielo era sereno. Ogni tanto qualche gabbiano solitario volava sopra la tua testa per poi tuffarsi a pelo d'acqua in cerca di pesce fresco come colazione. Respiri profondamente guardando oltre il parapetto del ponte della nave sulla quale ti trovi oltre l'orizzonte noto cercando di immaginare quali terre e quali uomini possano vivere laggiù. Intanto alcuni marinai sono intenti nella pulizia della nave prima dell'imminente partenza ed altri si assicurano che ogni cosa sia esattamente al suo posto. I tuoi pensieri vengono interrotti dal tuo maestro Tokijama e dal capitano della nave che l'accompagna. Il capitano è un uomo alto e robusto, con profonde cicatrici su tutto il viso. Fuma una specie di pipa e una incolta barba nera gli cresce sul viso. Ti osserva attentamente, ma non proferisce parola. Il tuo maestro però ti avverte che i pericoli del viaggio sono nulla in confronto alle disavventure che hai affrontato finora. "Dovrai essere cauto e prudente!", ti dice, poi, tendendoti una mano ti mostra un copricapo. Si tratta di una fascia nera sulla quale vi è una piastra metallica con inciso il simbolo stilizzato della tua scuola. "Questo copricapo è la prova che tu sei un *ninja*. Da ora in poi, dovrai sempre portarlo legato alla fronte. Ti distinguerà da tutti gli altri.".

Chini leggermente la testa in segno di rispetto e, così facendo, Tokijama ti lega alla fronte il copricapo, poi, prima di congedarsi, ti consegna un rotolo di papiro. Appena lo srotoli ti accorgi che esso è bianco in entrambi i lati. Chiedi con aria interrogativa cosa significhi e il tuo maestro si limita solamente a dirti: "Hai in mano la mappa per raggiungere la Bocca del Fato!

Quando sarà il momento vedrai che ti sarà tutto più chiaro! Abbine cura... Adesso però il resto conta da te! Che i nostri dei ti assistano!".
E così all'ora di punta esatta, poco prima del pranzo, la nave e il suo equipaggio levano le ancore dal porto e salpano verso il lontano Continente Selvaggio. Il tuo viaggio verso i Confini del Mondo è appena cominciato!

LA PROVA DEL FUOCO

1

shuriken

Dopo anni di duro addestramento, finalmente il tuo maestro Tokijama dice che per te è giunto il momento di diventare un vero guerriero Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu. Dovrai agire furtivamente, muovendoti silezioso come un'ombra. Per questo sei costretto ad abbandonare il tuo villaggio e ad affrontare un lungo e pericoloso viaggio. Dovrai superare ostacoli di ogni tipo e nemici potenti e agguerriti. Sarai costretto anche a guardarti costantemente le spalle perché qualcuno ti sta dando la caccia. Ma per quale motivo? Solo dopo essere sopravvissuto alla temibile Prova del Fuoco potrai diventare un vero Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu. Dimostra le tue doti, Ninja!

Copertina illustrata da Franco Patané
http://www.librogame.net

librogame'sLAND

librinostri